SEGA - NINTENDO - NEC - LYNX - NEO GEO

joypad 7 N°7. AVRIL 1992. 30F

AVRIL 1992 - 30F

joypad

LE MAG DES CONSOLES

LE RETOUR DES TORTUES NINJA sur NES et SUPER FAMICOM

EXCLUSIF

Après le MEGA CD, SEGA JAPON annonce le WONDER MEGA

PREVIEWS... la totale!

ADDAMS FAMILY - ALIEN 3
RAINBOW ISLAND
SUPER BATTLETOADS
ROBOCOP 2 & 3 - WINGS 2
ATOMIC RUNNER - HOOK
BLOOD MONEY
NINJA GAIDEN
OUT OF WORLD
F 15 STRIKE EAGLE
DRAGON BALL Z
STREET FIGHTER 2
SPACE MEGAFORCE
SPECIAL TEE SHOOT
EURO CLUB SOCCER
EVANDER HOLYFIELD BOXING
HUDSON HAWK
SUPER HUNCHBACK
EUROPEAN SOCCER
BEAST 2 - MR DO
ROMANCING SAGA
DARKMAN - NEW ZEALAND STORY

MEGAMAN sur game boy TOUS LES NIVEAUX



JOYPAD N°7 . AVRIL 1992 . 30 F . BELGIQUE 210 FB . LUXEMBOURG 210 FL . SUISSE 9,5 FS . CANADA 6,95 $

AVEC DESERT STRIKE VOUS VOLEREZ EN PLEIN COEUR DE L'ACTION!

Un dictateur le plus dangereux du Moyen Orient dispose désormais du potentiel nucléaire et menace de supprimer toute personne s'opposant à ses ambitions démoniaques.

Sans préavis, il a envahi un petit état Arabe voisin très riche et la Président Americain vous confie la délicate mission de piloter un hélicoptère Apache pour neutraliser sa force de frappe.

Dans «DESERT STRIKE» vous devrez avoir de bon réflexes pour remporter un combat sans merci, mais aussi faire preuve d' une grande intelligence stratégique.

Vous dominerez parfaitement l' action d' une vue aérienne de 3/4 unique, tout au long de 27 missions différentes, comprenant le sauvetage de prisonniers de guerre et des habitants, la défense des champs pétroliers et la destruction des lanceurs de missiles SCUD et des centrales nucléaires.

Grâce aux informations satelittes vous bénéficierez d' une carte détaillée du champs de bataille, ce qui vous permettra de







naviguer au travers des lignes ennemies et de localiser leur armement.

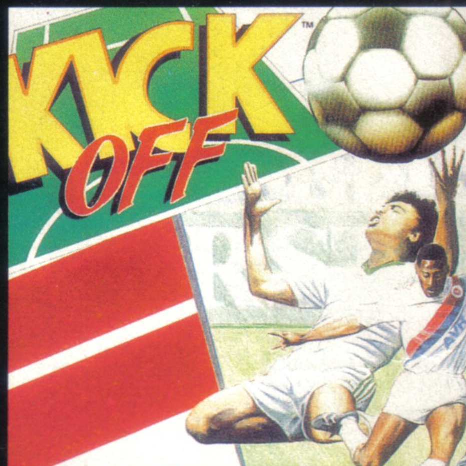
Si vous accomplissez votre mission vous deviendrez un héros national!

SEGA
MEGA DRIVE


SEGA

N U M

SOMMAIRE

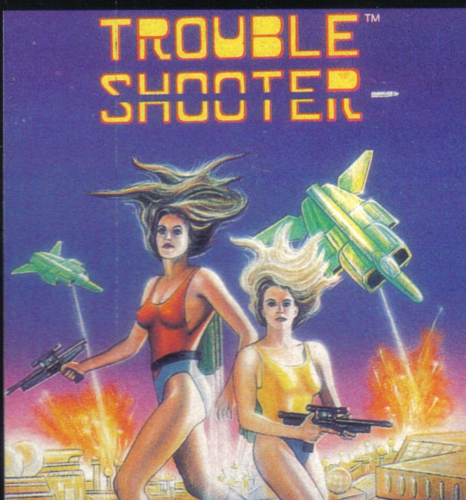


GAME BOY

LYNX

MEGADRIVE

NINTENDO





F.C. = FRENCH COLLECTION

JOYPAD est une publication mensuelle éditée par CHALLENGE Sarl, 103 Bd Mac Donald, 75019 Paris • Tél: (1) 40 35 48 44, Fax : (1) 40 35 16 47. Associés: Alain KANOUI, Gérard KANOUI, Claude UZAN, Marc ANDERSEN.

Directeur de la publication : Marc Andersen • **Rédacteur en chef :** Alain HUYGHUES-LACOUR • **Maquette :** LINOS et PIXEL PRESS STUDIO • **Couverture :** LOS LINOS • **Coordination technique :** Claude LUCAS • **Publicité:** Isabelle WEILL • **NEWS :** J'm DESTROY • **Trucs & astuces :** Steph et Greg ATN • **Illustrations du courrier :** Nicolas SEIGNERET • **Correspondant : USA :** Sendaï Publications • **JAPON :** Beep Megadrive - The Super Famicom • **Directeur des ventes :** PROMEVENTE - Michel Yatca, (1) 45 23 25 60. Terminal EB6 • **Modification de service et réassort: N° VERT:** (1) 05 19 84 57. **Photogravure:** PPO • **Imprimé** par JL. Sa et PPO • **Distribution:** Transport Presse.

Illustration de couverture: LES TORTUES NINJA ©

Commission paritaire N° 73360. Dépôt légal à parution.

Tirage 100 000 exemplaires.

EDITO

Il semble que vous ayez apprécié la rubrique "French Collection", dans laquelle nous re-testons des jeux qui sont déjà sortis en import parallèle il y a quelques mois, mais qui sont désormais distribués officiellement en France. C'est ce qui ressort de votre courrier; du coup, cette rubrique devient régulière. C'est un exemple parmi d'autres, juste pour dire qu'on tient compte de votre opinion. On en tient même tellement compte qu'il y a un sondage dans ce numéro, grâce auquel vous allez pouvoir nous dire exactement ce que vous voulez. Des tests plus grands, plus petits? Plus ou moins de photos? Des interviews, des reportages, des articles techniques? Plus ou moins d'astuces? Les plans des jeux deux, trois, six mois après leur sortie? Même si vous n'avez rien à demander, ce serait sympa d'y répondre, afin que nous vous connaissions mieux.

A propos d'astuces et de plans, notez que la première Bible des Astuces sort ce mois-ci. Pour ceux qui sont arrivés en retard, précisons qu'il s'agit d'un recueil d'astuces, de cheat modes, de plans et de solutions qui permettent d'arriver à la fin d'un jeu quand on est bloqué, ou d'avoir plus de vies, ou de l'énergie infinie, etc. Attention: c'est le premier volume qui couvre les jeux de A à L; le second volume, M à Z, sortira fin juin, et pour Wonderboy, Sonic et Mario, il faudra attendre encore trois mois. Prix de la chose: 40 francs, autant dire pas cher du tout. Vous pouvez le trouver en kiosque ou nous le commander directement. Profitez-en pour renvoyer votre sondage, si c'est le cas. Merci d'avance, et au mois prochain.

COURRIER *des lecteurs*

• Salut !
J'ai quelques questions à poser :
1 - Dans un numéro, vous parliez d'une manette à six boutons pour le jeu Street Fighter 2 sur SFC, s'agirait-il de la JB King ?
2 - La SFC Européene sera-t-elle livré avec deux manettes ?
3 - Combien coûtera le bazooka avec les six jeux pour la Super Famicom ?
4 - Aura-t-on la chance de voir des jeux comme Eight Man, Magician Lord ou King Of The Monster sur la Nintendo 16 bits ?
5 - Quand la manette JB King sortira-t-elle en France ?
6 - Dans un de vos numéro vous parliez d'une manette intelligente toujours pour la SFC, quand sortira-t-elle en france ?
Fred (dit le pro).

Traitons le problème comme il se doit. Tout d'abord et en rapport à ta 1 ère question, il est vrai qu'un nouveau joystick destiné à la SFC et plus particulièrement au jeu Street Fighter 2 devrait être commercialisé en même temps que le jeu. Il disposera de six boutons pour que le joueur puisse retrouver les mêmes sensations ainsi que la même configuration que la version d'arcade. Contrairement à celui-ci, le JB King disponible depuis près de cinq mois dans plusieurs magasins spécialisés en import direct, ne dispose que des fonctions (ou boutons) initiales que l'on retrouve sur tous les joypad avec un petit plus : "l'auto fire"... Heureusement qu'on est là... Hein ! Mais oui, la Super Famicom que l'on aura en France sera commercialisée avec deux joypad tout comme la version japonaise et américaine. Y en a j'vous jure, ils ont de ces questions.
En ce qui concerne le packaging qui comprendrait le fameux bazooka et les six jeux (plus la console) Nintendo espère pouvoir le commercialiser aux alentours de 1490 Francs... Eight Man, Magicien Lord etc... Sur la Super Famicom, pas possible et cela pour deux raisons. Tout d'abord parce qu'il n'y a eu aucun accord de signé entre Nintendo et SNK (l'éditeur et le développeur) et puis parce qu'actuellement le Nintendo 16 bits ne dispose pas des capacités suffisantes pour rivaliser sur certains points avec une Neo Geo. Mais nous pouvons t'assurer qu'à l'avenir les choses risquent de changer, car se qu'il faut savoir au sujet de la dernière née de Nintendo, c'est qu'elle a été conçue de manère à pouvoir évoluer sans cesse, d'ou le nom de machine architecturée.
Enfin pour répondre à ta dernière question le XE1 - SFC, est lui aussi disponible depuis trois mois. Evidemment peu de magasins l'ont en stock parce que relativement chèr. Mais si tu veux vraiment te faire plaisir, le XE1 SFC dit intelligent est vraiment ce qui se fait de mieux à l'heure actuelle. Il t'assistera dans les phases difficiles de certain jeux sans le moindre problème... A toi de voir.

• Bonjour...
Mettez-vous d'accord. Joypad est le " High quality of ze consoles", mais vous avez dit qu'il n'était pas nécessaire de vous féliciter, alors... Comment ça, je déraille ?
On peut dire que vous êtes bestiales si vous répondez à ces questions mortelles.
1 - Combien de bits possède une Neo Geo ? Si la réponse est 16, alors pourquoi une Megadrive n'est pas aussi performante ?
2 - Quelle console est (ou va être) plus puissante que la Neo Geo ?
3 - Au prix du mag, mieux vaut faire une reliure, qu'en pensez-vous ?
4 - Personne n'a jamais répondu à la question n°1, alors pourrez-vous le faire ?
Je suis flic, si vous ne répondez-pas, je m'arrangerai pour faire enlever vos voitures, tagger vos bureaux, voler vos logiciels Neo Geo et je me désabonnerai ! Toc, faut bien qu'il ait une justice.
S.N.K. Police.

C'est vrai qu'il est beau notre magazine mais on reste modeste...
Comme de nombreux lecteurs tu poses la question au sujet de la Neo Geo, à savoir pourquoi et comment elle peut être plus puissante qu'une Mega Drive alors que tout comme cette dernière, la Neo Geo est une console 16/32 bits. Ce qui fait le puissance réelle d'une machine, ce n'est pas forcément son processeur central. Dans la Mega Drive tu ne trouves qu'un 68000 Motorola avec quelques composants propres à Sega et un processeur sonore. Ce qui est loin d'être le cas de la somptueuse Neo Geo qui dispose non seulement d'un 68000 mais en plus, de plusieurs coprocesseurs (video, de sprites etc...) ainsi qu'un Z80 dont la tâche première consiste à gérer tout ce qui se rapporte au son y compris le processeur son lui-même. D'où ces énormes différences au niveau graphique, sonore, animation etc... Une machine plus puissante que la console SNK, certains te diront que ça n'existe pas et d'autres te parleront de la Sega 32 bits ou de la future Nec aux capacités monstrueuses etc... Mais sans jamais pouvoir en parler précisément parce qu'il ne les auront jamais vues. Il faut tout de même savoir que la Neo Geo est avant tout une machine d'arcade à la base, donc forcément plus puissante que toutes les consoles 16 bits disponibles actuellement sur le Marché. Pour qu'une machine lui soit supérieure il faudrait, qu'elle ait un CD Rom (au minimum) pour rivaliser ne serait-ce qu'au niveau de la capacité des cartouches (SNK), qu'elle dispose d'un processeur sonore comme celui de la Super Famicom, et qu'elle soit pour finir conçue sur un principe d'architecture à coprocesseur. Ce qui n'est le cas d'aucune machine en ce moment. Alors te dire quelle console peut à l'avenir surpasser la Neo Geo, ne nous est pas possible. La seule susceptible de venir la chatouiller sur son propre terrain, c'est la SFC parce qu'évolutive en ce sens où elle peut en permanence recevoir des coprocesseurs supplémentaires...
Pourquoi notre fabuleux Mag n'est pas relié ? En fait il y deux bonnes raisons. La première est basée sur la pagination. Joypad comme chacun sait, fait 160 pages et comprend très souvent un poster au centre des cahiers. S'il était relié, il ne nous serait plus possible d'insérer ce poster. Et puis ce procédé est généralement utilisé quand le nombre de pages est trop important et que les agrafes ne suffisent plus pour tenir le tout.
Voilà ayant répondu à toutes tes questions et principalement à la première nous espérons bien ne pas voir nos voitures enlevés par la fourrière et encore moins nos locaux dévastés par un vandale incompris qui n'aurait pas de réponses à ses questions.

• Chers amis de Joypad,
j'ai quelques questions à vous poser.
1 - Y aura-t-il une autre simulation de hockey sur glace pour le Game Boy ?
2 - La Turbo GT est-elle une console de 16 bits ?
3 - J'ai entendu dire que le CD-ROM pour la Super Famicom allait être fait par Sony et pour la Super Nintendo par Philips. Qui va le faire pour la Super NES ?
Panasonic peut-être ?
4 - Top Gun, Top Gun II, R-Type II et des jeux de pure cogne comme Final Fight, Street Of Rage, Folden Fighter, Street Fighter II, Battle Of Destiny seront-ils un jour sur le Game Boy ?
Voilà, c'est tout ce que je voulais savoir.
Bon courage et long succès à Joypad !
Gros bisous. HOANG Antoine

Holà, que de questions ! Mais bon on est là pour y répondre le mieux du monde non ? Les simulations de hockey sur glace ce n'est pas ce qui manque sur console. Il est vraisemblable qu'un nouveau hockey sorte très prochainement sur Gameboy pour cause les Jeux Olympiques...
La Turbo GT de Nec est une seize bits tout comme la Nec Core Grafx (puisque c'est la version portable). Certes il vrai que le processeur central est un 8 bits (en l'occurrence un 65C02) mais il ne fait pratiquement rien si ce n'est coordonner les coprocesseurs 16 bits, entre autre le video, le sonore et de sprite. Bref la GT portable est à la base une 8 bits mais architecturée en 16 Bits (euh, c'est compliqué comme jeu ,vous pouvez répéter la question?).
En ce qui concerne le CD Rom de la Super Famicom, nous sommes dans la profession, restés très longtemps dans le flou sans savoir réellement qui allait le concevoir : Philips ou Sony ? Aujourd'hui le problème est résolu. Deux produits totalement différents seront commercialisés vers le début 93 au japon. Du côté Philips/Nintendo, nous aurons le CD Rom et côté Sony la Play Station dont nous avions fait la présentation dans l'un de nos précédents numéro. Il s'agit d'un SFC et d'un lecteur CD Rom intégré dans un même et unique boitier.
On ne peut pas savoir toujours à l'avance les sorties de tel ou tel titre sur Game Boy. Et pour répondre à ta dernière question tout dépend des accords passés entre les éditeurs et Nintendo.

• Salut à toute l'équipe de Joypad !
J'ai plusieurs questions à vous poser :
1- Y aura-t-il le jeu Astérix sur Megadrive ?
Une suite est-elle prévue pour ce jeu ?
2 - Quand sortira Sonic II sur Mega CD ?
Un Joypadmaniaque !

Ah, aah ! On voudrait bien savoir si le petit Asterix de Uderzo, va faire une apparition sur Mega Drive. Hein ! Malheureusement et sauf erreur de notre part, il n'est pas prévu de version 16 bits du célèbre gaulois.
Si tout va bien et ça sera la dernière et unique fois ou nous le dirons, Sonic 2 sur Mega CD devrait voir le jour à la fin de cette année. Alors console-le dise !

• Salut Joypad !
J'ai quelques questions à vous poser.
1 - Y aura-t-il un Sonic 2 sur Master ?
2 - Pourquoi 2 Donalds différents entre Megadrive et Master System ?
(Donald Q.S. et Dobnald (plateforme)
3 - Y aura-t-il un Street of rage 2, mais Street of Rage va-t-il sortir sur Master ?
4 - Pouvez-vous me donner la traduction de "Hedgehog" dans Sonic ?
5 - Peut-on trouver Rolling Thunder 1 sur Master ? Michaux Lydéric

De toute évidence et aux vues du succès remporté par le fameux hérisson au pays du soleil levant, il nous est facile de subodorer un second épisode de Sonic sur la Master System, mais ce n'est qu'une supposition. Car il faut savoir malgré les qualités qu'on lui connait que la petite 8 bits arrive quand même en fin de course... et doit laisser la place à sa grande sœur la Mega Drive.
Pourquoi deux "Donald" différents. C'est bien simple, on ne peut pas obtenir deux jeux identiques sur deux machines différentes et qui de surcroît ne sont pas de la même génération, donc de la même puissance. Donc pour Capcom et Sega il était bien évident que les deux versions seraiten totalement différentes. Ce qui est le cas aussi pour Sonic. Sinon le résultat se révèle catastrophique. La preuve avec Mercs. Sur Master bonjour les dégâts, si vous voyez ce que nous voulons dire...
Nombreux sont les courriers dans lesquels reviennent souvent les mêmes questions. Par exemple : Y aura-t-il un Street of Rage 2 ou encore Double Dragon 3 etc,...
Mais nous ne pouvons pas toujours vous répondre dans l'affirmative, soit par manque d'informations ou tout simplement parce que la suite en question n'est pas prévue.
Rolling Thunder sur la SMS n'existe pas ! Nous ne pourrions te répondre plus simplement.

• Salut à tous !
Je suis un fan de Sega et Nintendo. J'ai des questions très importantes (de moi et de mes copains).
1 - Quand est-ce que Street Fighter II va-t-il sortir sur la SFC ?
2 - Les SFC japonaise et française ont le même look. Est-ce qu'elles sont compatibles ?
3 - Les jeux Famicom vont-ils baisser (environ 400 F) ? VONGSAKDA Sebastien

Dans le précédent numéro, si vous nous lisiez plus attentivement jeune homme. Vous auriez constatez ô combien joypad était un magazine dément. Bon trêve de banalités. Street Fighter 2 que tout le monde (et c'est le cas d'le dire) attend avec impatience sortira si tout va bien fin mai au japon.
Si Nintendo Commercialise une version spéciale pour la France ce n'est pas pour rien. Il est donc évident que les deux versions ne seront pas compatibles (hélas).
Si le prix des jeux va baisser ? Oui et non, cela dépend à 90 % des prix pratiqués par les japonais en ce qui concerne l'import direct. Une fois la Machine importée officiellement on devrait constater une baisse certaine.

ECRIVEZ-NOUS!
Vous vous posez des questions sur des sujets graves: la Megadrive japonaise est-elle compatible avec votre téléviseur? Les jeux Super Famicom seront-ils tous distribués en France? Que sont devenus Casimir et Hypolite? Ecrivez-nous, nous vous dirons tout et même le reste. Bien sûr, nous ne pourrons pas publier toutes vos lettres, mais vos préoccupations nous intéressent, et nous répondrons aux questions qui reviennent le plus souvent. Alors, une critique, des suggestions, n'hésitez pas! Nous attendons vos lettres: Joypad, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris.

News PREVIEWS

ET C'EST REPARTI POUR UN TOUR

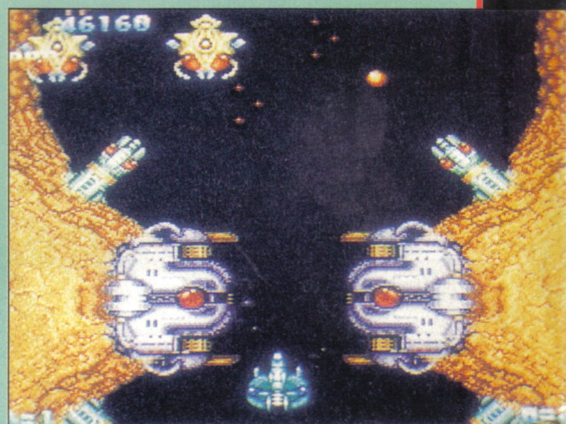
Malheureusement les mecs, ce n'est pas moi qui conçois les jeux. J'suis désolé, mais si il y a du retard dans les dates annoncées dans cette rubrique, ce n'est pas de ma faute, j'y suis pour rien. Si vous voulez essayer de remédier à cette situation, déplorable il est vrai, je vous propose: pour les pauvres d'aller faire une manif devant l'ambassade du Japon et pour les plus riches, d'aller carrément au Tongland sonner à leur porte, pour leur dire qu'ils sont plutôt casse-pieds -pour ne pas dire autre chose- de ne pas respecter les délais. Enfin, ne nous éternisons pas sur la question, nous savons ce qu'il en est, alors passons plutôt aux choses sérieuses et aux news previews dont je vois déjà poindre les premiers octets d'impatience.

ERRATUM HUMANUM EST

Le mois dernier, dans notre reportage sur le CES de Las Vegas, nous avions été un peu vite en besogne en annonçant que les jeux parus sous le label Ballistic ne fonctionnaient pas sur les nouveaux modèles de Megadrive. En fait, seul Onslaught est concerné par ce problème, et tous les autres jeux de la gamme Ballistic fonctionnent parfaitement bien. Accolade se trouve d'ailleurs devant un problème intéressant: à l'allumage, l'écran de la Megadrive affiche que toute cartouche compatible est "Produit par et sous licence Sega"; or, ce n'est pas le cas d'un jeu Ballistic, qui est fabriqué par ACCOLADE et sous licence de personne. D'où: procès, naturellement. Il est décidément difficile de refuser de marcher dans le rang; les mêmes problèmes s'étaient posés il y a quelques mois avec un fabriquant qui refusait de se plier aux règles draconiennes de Nintendo. C'est le fabriquant qui a gagné, parce que de fait, Nintendo établissait un monopole en exigeant de contrôler la fabrication de toutes les cartouches, ce qui est interdit. Bien entendu, cet exemple sera certainement versé au dossier d'Accolade, qui a de grandes chances de gagner son procès et de modifier ainsi la façon dont les constructeurs accordent leurs licences. Quoiqu'il en soit, on répète l'info importante: les jeux Ballistic (à la seule exception d'Onslaught) marchent et marcheront parfaitement bien sur toutes les Megadrive. Autant pour nous. Alain Huyghues-Lacour

TATSUJIN
TAITO/PC ENGINE

Connu des possesseurs de Megadrive européenne sous le nom de Truxton, Tatsujin est un Shoot'Em Up à scrolling horizontal, tout ce qu'il y a de plus commun.



Toutefois et par rapport à la version de la 16 bits de Sega, il est à noter que le jeu se déroule entièrement en plein écran (le bord droit n'est pas coupé d'une bande noire qui ne sert à rien, sinon à cacher quelques défauts qui auraientt pu survenir dans une mauvaise programmation). Une image donc plein écran, pour un jeu de tir qui, avec de bonnes options de tir et des méga-bombes dévastatrices, ne devrait pas transcender les foules ni les faire valser dans les rues.

MONSTER WORLD II
SEGA/GAME GEAR



Revoilà Wonderboy dans de nouvelles aventures, encore plus folles et plus étourdissantes que les précédentes. Cette fois pourtant, et contrairement au Wonderboy que connaissent tous les possesseurs de Game Gear, le jeu n'est pas qu'un simple jeu d'action bête et méchant. En effet, Monster World II, connu sous le nom de Wonderboy III sur Master System et d'Adventure Island sur PC Engine, est pourvu d'une partie aventure/recherche ce qui enrichit énormément son contenu. Annoncé pour le 27 mars au Japon, nous ne devrions plus trop attendre pour voir ce titre débarquer chez nous.



TWIN BEE
KONAMI/PC ENGINE

Après l'excellent Parodius que nous testons dans ce numéro, Konami risque fort bien de récidiver avec Twin Bee tant ce jeu de tir à scrolling vertical semble riche et complet. Contrairement à la masse de Shoot'Em Up de style et de qualité sévissant sur cette console, Twin Bee comportera plein de petits sprites superbement animés et colorés qui seront, par contre, particulièrement dangereux. Annoncé pour mars, Twin Bee pourrait bien être déjà en vente lorsque vous lirez ces lignes. C'est pas moi qui le dit, c'est l'éditeur, alors faisons confiance à Konami!







NABUNAGA AND HIS NINJA
MEGADRIVE



Nabunaga change de registre. En effet, après avoir vécu de nombreuses heures de jeu à participer à ses conquêtes dans les Wargames qui lui sont consacrés, on va, cette fois-ci, pouvoir l'admirer dans un Shoot'em Up à scrolling vertical qui se déroule sur une demi- douzaine de niveaux. Incroyablement sophistiqué surtout graphiquement, Nabunaga And His Ninja proposera également une panoplie d'armes assez retentissante, du genre beaucoup! En évitant les lasers, les tirs de missiles et autres armes du style, il vous faudra bien de la patience et beaucoup d'heures de jeu pour en voir la fin. La sortie de Nabunaga n'est pas annoncée avant mai, on a encore le temps.



WORLD CHAMPION
SOFEL/SUPER FAMICOM

Pour accéder au titre de champion du monde des poids lourds, la lutte sera chaude. Beaucoup de combattants sont en effets inscrits sur la liste des participants. Certains dangereux, d'autres très dangereux, d'autres encore un peu moins (dangereux!), une chose est sûre, il faudra être le plus fort et donner de sa personne pour porter la couronne sacrée. Le jeu se déroule alors que les deux boxeurs se font face sur un ring que l'on voit de face. Efficace et très motivant, un accent tout particulier à été porté sur l'ambiance sonore. On s'y croirait presque! Boum, un gnon dans la tête!







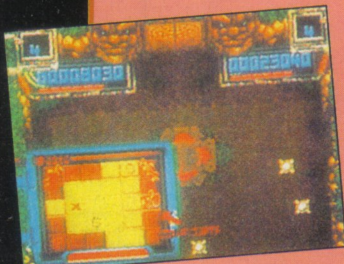
News PREVIEWS



CLOUD MASTER
TAITO/PC ENGINE

Tout droit venu de la Master System où ce jeu a d'ailleurs acquit ses lettres de noblesse, Cloud Master est un Shoot'Em Up à scrolling horizontal dans lequel vous dirigerez un petit bonhomme sur un nuage. Drôle d'idée nous sommes d'accord. En lutte avec des adversaires assez originaux et pas commodes du tout, il devra traverser un monde hostile pour atteindre son but final. Graphiquement assez enfantin, Cloud Master est peut-être plus principalement destiné aux plus jeunes d'entre vous. Quoique possédant un bon rythme, il pourra parfaitement se jouer par toute la famille.

SMASH TV
ASCII/SUPER FAMICOM



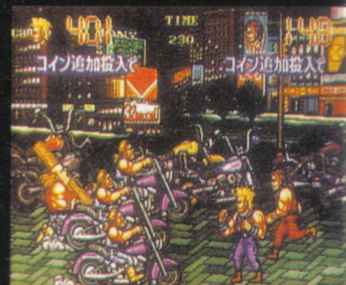




Smash TV est un Shoot'Em Up à scrolling vertical dont le plus proche parent, bien que ce ne soit pas vraiment un STG (Shooting Game), serait Gauntlet. Pouvant se jouer à deux simultanément, ce qui n'est pas souvent le cas pour un jeu de cette catégorie, Smash TV présente des monstres de fins de niveaux tout à fait remarquables. Outre une bonne animation, les graphismes sont également des modèles du genre. Un jeu génial dont la sortie est imminente.

COMBAT TRIBES
PALSOFT/ SUPER FAMICOM

Voilà un titre qui porte bien son nom; avec lui au moins on est fixé sur le but de ce jeu. Complètement dans le style baston à gogo, Combat Tribes peut se jouer à deux simultanément. A vous les bonnes bagarres entre clans opposés, à vous les bleus et les marrons partout, à vous la gloire et la joie d'avoir libéré votre quartier de la domination de l'autre gang, si vous gagnez bien sûr. Des dizaines de coups sont possibles dans ce jeu d'Ascii: coup de pied sauté, coup de poing, balayage, direct au menton, etc... Le jeu réserve également quelques surprises que nous verrons plus tard, lorsqu'il sera disponible, ce qui n'est pas encore pour tout de suite.









WINKLE TALES
TOYO RECORD/MEGADRIVE

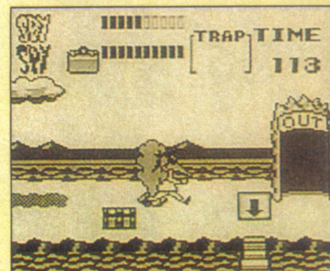
Dans la série des Fantasy Zone, mais dans l'autre sens, avec un scrolling vertical donc, voici la dernière trouvaille de Toyo. Tout-à-fait dans l'esprit des jeux pour jeune japonais en mal d'ennemis à dégommer, Twinkle Tale est un Shoot'Em Up aux graphismes sympathiques et colorés. Bourré d'idées originales, il faudra certainement compter avec ce Shoot'Em Up qui a une petite dizaine de niveaux et qui séduira sûrement

BUILDER LAND
MICRO WORLD/CD ROM NEC

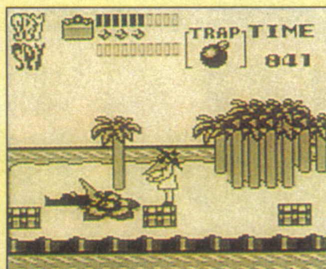
Builder Land est un jeu issu des micro-ordinateurs ludiques. Programmé à l'origine par une boîte française, Loriciel, ce jeu est d'un concept qui rappelle un peu celui de Lemmings. Un petit bonhomme est perdu dans une région mystérieuse et vous devez l'aider à s'en sortir. Pour ce faire, il faudra construire ou plutôt reconstruire devant lui (il n'arrête pas d'avancer) tout le terrain. Très rigolo dans le principe, Builder Land est également un jeu qui risque fort de plaire sur CD Rom, l'idée étant suffisamment riche pour satisfaire bon nombre de joueurs.



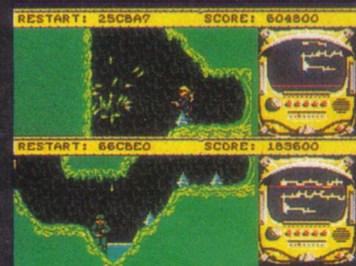
SPY VS SPY
KEMCO/GAMEBOY



Spy Versus Spy est l'histoire de deux corbeaux espions qui ne peuvent pas s'encadrer. Le but est alors simple, il faut absolument piéger tous les endroits possibles et imaginables en y déposant des bombes pour que l'autre se vautre dessus. Rapide, Spy Vs Spy sera surtout super agréable quand vous y jouerez à deux en reliant deux Gameboy. Très joliment réalisé, Spy Vs Spy est annoncé dans le courant du mois d'avril au Japon.



SLIME WORLD
MEGADRIVE/TENGEN



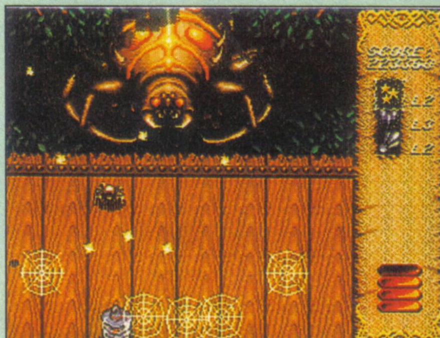
Tout droit venu de la Lynx, vous jouez le rôle d'un astronaute perdu sur une planète peu accueillante. Entièrement remplie de bestioles visqueuses, cette planète sera la source de tous vos problèmes. Tout en avançant dans des cavernes, vous serez à même de découvrir des bijoux et des options qui vous permettront de progresser plus rapidement dans ce monde dégoulinant de partout. Deux joueurs pourront essayer leurs talents de chercheurs en même temps, un double écran permettant à l'un de jouer sans perturber l'autre. Un jeu qui pourrait bien être le départ de grandes crises d'hilarité.



telex

Nintendo prévoit le lancement de son CD Rom pour Super Famicom en janvier 1993 au Japon. A travers les bruits qui circulent, on a pu noter quelques caractéristiques techniques qui laissent les connaisseurs sur le cul (si vous me permettez l'expression). Les premiers jeux qui devraient être disponibles sur ce support seraient Star Trek, F-Zero II et un Tetris en trois dimensions complètement dément. Son prix tournerait, au Japon toujours, aux alentours des 1200 francs, ce qui serait donné par rapport au Mega-CD de Sega. Mais tout cela au conditionnel car il n'y a encore rien d'officiel pour l'instant.

par ses très bonnes animations. Aucune date de sortie ne nous est parvenue.



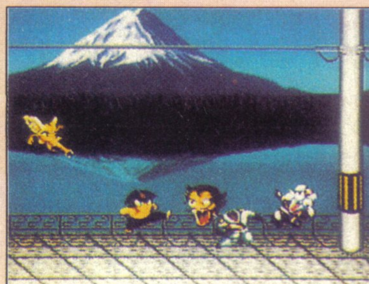
News PREVIEWS

TOILET KID
MEDIA RINGS/PC ENGINE

Sous ce nom assez étrange et pour le moins étonnant, se cache en réalité un jeu de tir tout à fait banal comme on en connait par dizaine sur PC Engine. Toutefois, il est a noter que bien que d'un goût douteux, les auteurs ont essayé de sortir quelque peu des sentiers battus du Shoot'Em Up en transformant les aliens en des objets usuels de tous les jours. Ressemblant de très près à Xevious certainement à cause du viseur qui se trouve toujours devant votre nez, il reste à espérer que le jeu sera rapide, nous n'avons malheureusement pas eu l'occasion de le voir animé.



LITTLE WAR CARACTER
ALMANIC/SUPER FAMICOM



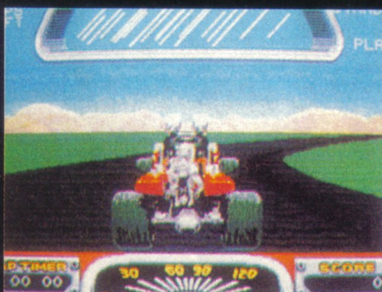
Si Little War Caracter n'est pas encore un jeu connu, il pourrait bien le devenir. En effet, sous ses aspect charmants se cache un véritable petit jeu de combat où le dynamisme est roi. Dans la peau d'un as, d'un champion de Kung-Fu, il faudra affronter des dizaines et des dizaines d'ennemis qui vous mèneront le vie dure (et encore le mot est faible). Très japonais dans son style, LWC est séduisant par la bonne humeur qu'il dégage. Même si votre vie ne tient bien souvent qu'à un fil, on ne pourra que s'esbaudier devant tant de punch. Aucune date de sortie n'est pour le moment encore annoncée.

HYPER BASEBALL'92 SEGA/GAME GEAR

Comme si deux baseball ne suffisaient pas sur Game Gear, revoici Sega à la charge avec cette nouvelle simulation. Dans Hyper Baseball, vous aurez toutes les opportunités du monde pour devenir un as de la batte. Avec la possibilité de choisir son terrain, de changer en cours de rencontre un joueur qui ne vous satisfait plus, tester vos capacités grâce à un mode entraînement, vous n'aurez aucune excuse pour ne pas être un champion. Annoncé pour le 24 avril au japon, ce jeu ne devrait recueillir malheureusement qu'un petit succès, le baseball n'étant en France pas aussi développé qu'au pays du soleil levant.



ROAD RIOT
TENGEN/MEGADRIVE

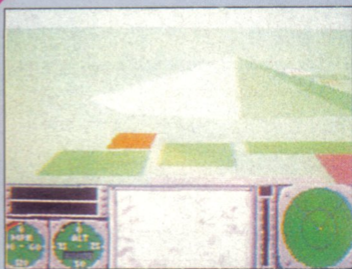


Aux commandes d'un truck américain qui ressemble plus à un Big Foot qu'à un camion de transport, vous allez participer à une course complètement folle sur les autoroutes de nouveau monde. Speedant à bonne allure, vous allez rencontrer sur votre route des véhicules tout aussi enthousiastes que vous. Très détaillée au niveau graphique, l'animation de Road Riot est également excellente. Aucune date de sortie officielle ou non ne nous est parvenue. Attendons.

OFF ROAD
ACCOLADE/MEGADRIVE

Converti de l'arcade Off-Road est un jeu de bagnoles, de stock cars plutôt, se déroulant sur un terrain pour le moins accidenté. Comme dans toute course qui se respecte, dans Off-Road vous devrez être le plus rapide pour participer à la course suivante. Stressant, angoissant, mais génial, Off-road est un jeu qui devrait plaire, puisqu'il nous a plu!





STEEL TALONS TENGEN/MEGADRIVE

Dans Steel Talons vous allez devoir effectuer l'une des plus importantes missions de votre vie. A bord d'un avion super sophistiqué, il faudra venir à bout des menaces qui guettent. Plusieurs missions seront à effectuer, toutes plus périlleuses les unes que les autres. Utilisant le système vectoriel en trois dimensions surface pleine comme mode graphique, espérons que l'action ne sera pas trop ralentie par des heures de calcul, la Megadrive n'excellant pas dans ce domaine.

OLYMPIC GOLD
US GOLD/MEGADRIVE



A peine sorti des jeux olympiques nous y voici projetés à nouveau avec Olympic Gold. Cette simulation sportive proposera bon nombre d'épreuves d'athlétisme. Mais devant la précocité de l'annonce de ce titre, nous n'avons que très peu d'informations. On ne sait même pas encore si les programmeurs savent eux-mêmes ce qu'il vont faire, c'est vous dire!

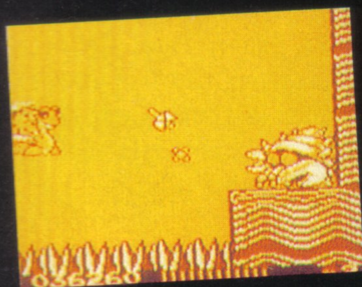
WORLD CLASS LEADER BORD
US GOLD/MEGADRIVE

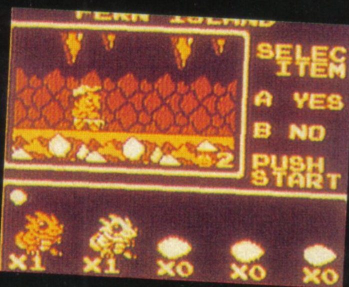
Sur ce coup là, on ne vous tiendra pas la grappe trop longtemps. Vous connaissez tous ce simulateur de Golf, depuis au moins cinq ans qu'il existe. Sachez seulement qu'il sera disponible dans le courant de l'été. Voilà c'est tout, eh, eh, eh...



EXPERT TAKAHASHI
HUDSON SOFT/GAMEBOY

Expert Takahashi est un jeu de plates-formes qui laisse une très bonne place à la recherche et à l'aventure. Très plaisant sur Gameboy, ce jeu de Hudson possède des qualités certaines qu'il ne faudra pas dédaigner lors de son arrivée en France. Agrémenté par un scrolling multi-directionnel tout-à-fait correct, Expert Takahashi vous entraînera dans un monde farfelu, où vous pourrez notamment voler sur le dos d'un dinosaure.





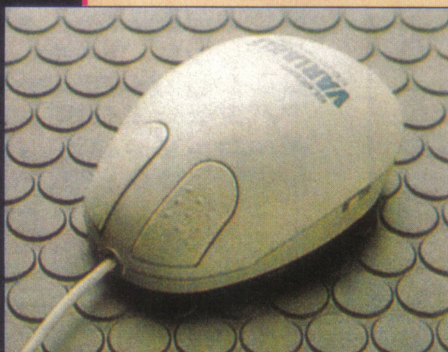
telex

La Gameboy couleur en développement chez Nintendo devrait sortir vers la fin de l'année aux alentours de 600 francs au Japon. Elle aurait approximativement la même forme que la Gameboy noir et blanc et devrait s'appeler, attention tenez vous bien, prêt pour une méga surprise? La Super Gameboy. Original non?

News PREVIEWS

UNE SOURIS POUR SUPER FAMICOM

Bien que dans la majorité des cas, le joystick soit amplement suffisant pour profiter pleinement des jeux auxquels on a le plaisir de participer, parfois, et c'est notamment le cas pour des jeux comme Populous ou Sim City (Sim Earth est à ce propos annoncé sur SFC), il serait bien pratique de posséder une souris comme les ordinateurs.



C'est désormais chose faite, puisque la bestiole sera bientôt disponible à la vente au Japon. Pour une somme avoisinant les 200 francs, cela serait dommage de ne pas en profiter.

LE TRAIN SEGA

Dans son désir de se faire davantage connaître et pour la joie des joueurs, Sega organise un concours gratuit qui se déroulera tous les jours à bord d'un train magique qui circulera un peu partout en France. Vous pourrez gagner des tonnes de cadeaux, jouer gratos aux meilleurs jeux de la marque et, en plus, les plus balaises d'entre vous se rencontreront en juin, à Paris où se déroulera la finale. Attendez c'est pas fini. Sega va également organiser des concours dans toute l'Europe et les meilleurs de chaque nation se retrouveront pour une finale européenne qui se tiendra en juillet à Barcelone.

lundi 13 avril	RENNES	mardi 14 avril	CAEN
mercredi 15 avril	ROUEN	samedi 18 avril	AMIENS
dimanche 19 avril	LILLE	lundi 20 avril	NANCY
mercredi 22 avril	MULHOUSE	jeudi 23 avril	BESANÇON
vendredi 24 avril	DIJON	samedi 25 avril	CLERMOND
dimanche 26 avril	LYON	lundi 27 avril	GRENOBLE
mardi 28 avril	MARSEILLE	mercredi 29 avril	MONTPELLIER
vendredi 1 mai	TOULOUSE	samedi 2 mai	BORDEAUX
dimanche 3 mai	LIMOGES	mercredi 6 mai	NANTES
vendredi 8 mai	ANGERS	samedi 9 mai	LE MANS
dimanche 10 mai	ORLEANS		

LE CAMION NINTENDO



Le superbe camion de Nintendo dont nous vous avions déjà causé dans un précédent numéro, sera du 11 mars au 1er Avril présent dans les villes suivantes: le 11 mars à Parly 2 (parking du Printemps), les 14 et 15 mars à Eragny (parking du cercle), le 18 mars à Paris (Tour Effeil), les 21 et 22 mars à Orgeval (parking du cercle), le 25 mars de nouveau à Paris (Tour Effeil, normal les provinciaux, c'est la capitale! Faut bien qu'elle soit de temps en temps favorisée), du 28 au 29 dans la région Ile de France (les villes n'ont pas encore été définies) et le 1er avril à Orléans (parking d'Auchan). Pour tout renseignement complémentaire, contacter Nintendo directement, ils se feront un plaisir de vous répondre. Ne ratez pas l'occasion de jouer gratos, ça vaut toujours le coup.

DE NOUVEAUX ACCESSOIRES!

Blue Games, un importateur dont nous n'avions pas encore entendu parlé, frappe d'entrée un grand coup en important des produits pour consoles assez intéressants. Le plus important de ces accessoires, outre les loupes pour Gameboy, les boîtes de rangement pour cartouches et les casiers protecteurs, est très certainement l'Universal Battery Pack. Cet accumulateur permet (attention ouvrez bien vos oreilles) en effet de faire fonctionner la Game Gear, le PC Engine GT et la Gameboy sans utiliser la moindre pile. Alors que le temps de recharge pour que l'accu soit juteux à donf est de 4 heures, son autonomie est de 20 heures pour le Gameboy, 3 à 4 heures pour le Gamegear et 2 à 3 heures pur la GT. Disponible dès fin février, l'Universal Battery Pack est l'accessoire idéal pour partir en vacances avec toutes ses consoles portables sans risque de tomber en peine de jus. Toujours dans le même registre, mais cette fois-ci sur Gameboy uniquement, Blue Game distribue également un écran de remplacement pour Gameboy. Ne riez pas, l'idée n'est pas conne du tout car pour soixante malheureux petits francs, vous allez à nouveau profiter pleinement d'un écran neuf sans rayures, ce qui est très utile puisque la Gameboy ne brille pas par sa qualité d'image.



SONIC, EN VEUX TU EN VOILA.

Devant l'incroyable succès de Sonic, faut dire que c'était justifié, Sega a décidé de vendre toutes ses consoles, c'est-à-dire la Megadrive, la Master System et la Game Gear avec Sonic. Pour l'instant, seules les deux premières configurations seront disponibles aux prix de 1290 francs et 749 francs. C'est un peu plus cher que le prix sans jeu, normal, mais pour une fois on n'y perd pas au change. Merci Sega de cette brillante initiative qui nous enchante et nous ravit.





INTERVIEW DE LAURENT DERENNES (SODIPENG)

Laurent Derennes est le directeur de la Sodipeng (importateur de la gamme PC Engine) n'est pas d'accord avec notre article "NEC: LA FIN ?", paru dans le précédent numéro de Joypad. Il nous a semblé normal de lui donner la parole afin qu'il puisse exprimer son point de vue.

JOYPAD: Pensez vous que la PC Engine a encore un bel avenir, étant bien entendu qu'il s'agit de la PC engine seule et non du CD rom ou de la Duo, qui sont des machines très prometteuses?

LD: Nous croyons toujours beaucoup à la PC engine; nous avons réalisé des ventes importantes l'année dernière et nous comptons bien continuer cette année. La meilleure preuve de notre confiance en cette console est que nous allons lui consacrer une importante campagne promotionnelle à la télévision. Des spots publicitaires seront programmés du 16 mars au 5 juillet, puis cette campagne reprendra en septembre, jusqu'à la fin de l'année.

JOY: Il semble en effet évident que vous avez confiance dans la PC Engine, mais il faut bien reconnaître que sa production est arrêtée aux USA et que la plupart des nouveautés annoncées sur NEC sont en format CD rom. Les plus gros titres sont d'ailleurs prévus exclusivement sur CD rom.

LD: Il est vrai qu'environ deux tiers des nouveautés annoncées sont prévues sur CD rom, mais cela ne signifie pas que les cartes vont disparaître. Certains jeux importants, comme Twinbee de Konami, sont réalisés sur ce support. Nous prévoyons de distribuer trente nouveautés sur cartes dans les six prochains mois. On ne peut donc pas parler de pénurie de jeux sur la PC engine, même si la production n'est plus aussi importante que les années précédentes.

JOY: Si les cartes sont moins nombreuses ces temps-ci, c'est que le CD rom marche très fort au Japon et que la DUO remplacera désormais la PC Engine aux USA. Il y aura donc de plus en plus de jeux sur CD, pourquoi ne cherchez vous pas à pousser la Duo, qui est une superbe console.

LD: Nous vendons actuellement de la Duo et du CD rom, mais je pense qu'il est encore trop tôt pour tenter d'imposer ces appareils au grand public. Une petite partie de notre campagne TV sera axée sur ces machines, mais c'est la PC Engine qui est notre objectif prioritaire car c'est un excellent produit qui présente un rapport qualité/prix très attractif pour le grand public.

JOY: Pour terminer, nous souhaiterions savoir ce que vous pensez de la reprise de la gamme PC Engine par Hudson aux USA.

LD: Cela confirme tout à fait mes propos. En effet, la Duo va être lancée aux USA et fonctionne aussi bien avec des cartes que des CD. Les nouveautés en cartes ne sont donc absolument pas menacées. Notez en outre que les cartes NEC font de la PC Engine la seule gamme compatible à travers le monde.

WONDERMEGA
(MEGA DRIVE ADDITIONNE A UN MEGA CD)

Présenté antérieurement lors de différents salons et exposition au Japon, la nouvelle machine directement pondue par les industries Sega associées à JVC, doit constituer, selon ses créateurs la première version d'une nouvelle génération des "Amusement Machines".
En effet, prévue pour le 24 avril 1992 selon Sega (1 avril selon JVC) au prix de 79800 Yen (82800 Yen selon JVC), la Wondermega (c'est son nom) sera sensée, en plus de faciliter l'accès au jeu, de s'intégrer un peu plus dans votre vie de tous les jours.
Regroupant sous un même toit une Mega Drive 16 bits et un Mega CD, la Wondermega permettra à l'utilisateur de satisfaire ses moindres pulsions qu'elles soient CD-Romiennes ou Cartouchiennes.
Pour qui s'attendrait à un intéressant mais vulgaire assemblage électronique se trompe car derrière cette amélioration se cache une machine compatible à divers dérivés du système compact disc :
-Le CD-G qui vous ouvrira la voie au monde musical et graphique (lecture audio d'un CD Graphique qui affichera en même temps des caractères (Karaoke) ou images informatiques sur le moniteur).
-Le CD+MIDI (Musical Instrument Digital Interface) grâce auquel vous pourrez, par l'intermédiaire d'un clavier MIDI et ou d'autres accessoires (sur lesquels nous n'avons pas encore assez de renseignements) vous adonner à la techno-synthe-creation (traduisez création en synthétiseur).
Pour ces deux plus Sega a bien prévu de nombreuses prises supplémentaires telles que prises Micro (pour le Karaoke), prises Mini Jack stéréo...
Et tout cela forme le Home Entertainment Machine Version 01 soit le Wondermega "RG-M1" qui semble en bonne voie de ne faire qu'un avec la vie du futur acquéreur (que vous serez peut-être).
Sur le plan technique nous vous conseillons de vous reporter au tableau joint à l'article, pour l'essentiel, mais sachez tout de même que, du point de vue musical, le Wondermega bénéficiera en plus du Digital Sound (1 bits DAC) dû au CD-ROM et du Game Sound (le DAP du mode de jeu) d'un Digital Extra Bass et d'un Hi-Fi Audio qui amélioreront certainement l'écoute stéréophonique PCM 8 chaînes de vos futures acquisitions consoliennes.
Rappelons enfin que le Wondermega conserve évidemment dans sa totalité toutes les caractéristiques techniques de la Mega Drive et du Mega CD et que donc il ne nous reste plus qu'à attendre sa venue en France sans animosité aucune du moins je l'espère.

Ho UTSUMIYA.



FICHE TECHNIQUE
DU WONDERMEGA

CPU: un 68000 Motorola cadencé à (8 MHz) et un Z80 (4MHz) pour la partie console
CD ROM: 68000 Motorola cadencé à (12,5 MHz)
RAM: - 6 mégas bits ou 768 Ko de mémoire cache ou tampon.
- 512 Ko de mémoire vive de stockage pour le PCM ou digits vocales.
- 576 Ko de mémoire cache destinés aux multiples stockages du son et à la vidéo pour la partie console.
- 128 Ko de mémoire vive pour le CD Rom.
SRAM: 64 Ko de mémoire destinés aux sauvegardes.
VRAM: 512 Ko de mémoire vidéo.
BOOT ROM: 128 Ko de mémoire morte ou implanté concernant le Bios et l'interface Midi.
ViDEO: - Résolution - 320 par 224 pixels.
- Palette - 512 couleurs.
- Nombre de sprites - 80 affichables simultanément.
- Nombre de plans - 2 plans animés simultanément en différentiel.
- Coprocesseur - un pour les zooms et les rotations.
SON: - Processeur : un FM sur 6 voies
-PCM sur 8 voies en 32 KHz dont une voix Monoral.
- PSG sur 3 voies dont un canal Noise.
- DAP ou Game, EX Bass et Karaoke.
UNITE CD ROM :
- Temps d'accès : 0,8 seconde.
- Capacité : 560 mégas octets.
- Standard : CD
- CD-G (le standard CD-G permet la lecture de données vidéo simultanément avec la partie audio sans pour autant faire appel aux du programme par lui-même).
SORTIES :
- Sortie Audio : 2 RCA ou Cinch.
- Sortie Vidéo : NTSC et R.G.B (ou R.V.B).
- Sortie Midi : une dine 5 broches.
ENTREE :
- Entrée : une prise jack micro (destiné au Karaoke).
TAILLE DU WNODERMEGA :
- Poid : 2 kilogrammes.
- Epaisseur : 7,5 centimètres.
- Largeur : 38 centimètres.
- Profondeur : 21,1 centimètres.
Le Wondermega est livré avec une alimentation 9,5 Volts (en 1,5 A), un cable vidéo, un cable audio, un joypad et une compilation CD Rom : "Wondermega Collcetion 1".

MICROMANIA ouvre un nouveau magasin à Issy-Les-Moulineaux !!





Une montre jeu vidéo à cristaux liquides GRATUITE* pour 500 F d'achats ou plus !!

*Offre d'une valeur de 145 F valable au Magasin MICROMANIA LES 3MOULINS uniquement
*(Offre valable dans la limite des stocks disponibles)



MICROMANIA LES 3 MOULINS
Centre Commercial Les 3 Moulins . Pont de Billencourt
92130 Issy-Les-Moulineaux
NOUVEAU



MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14
NOUVEAU à NICE



MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07
NOUVEAU



MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91



MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23



MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
Niveau -2 . Métro et RER Les Halles
Tél. 45 08 15 78



MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs Elysées . RER Charles de Gaulle-Etoile . M° George V . Tél. 42 56 04 13



PRINTEMPS HAUSSMANN
64, boulevard Haussmann
3ème étage . Rayon Jouet . 75008 Paris
Métro Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

LES NOUVEAUTES D'ABORD

la Mégacarte

Thomas JORDAN
MEMBRE N° 1 234 567

MICROMANIA

5% de réduction sur vos achats avec la Mégacarte qui vous sera donnée GRATUITEMENT avec votre prochain achat*

* Sauf consoles

Commandez par téléphone ! 92 94 36 00

Attention ! Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS

P9 Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)	+ 20 F
Précisez Cassette ❑ Disk ❑ Cartouche ❑ **Total à payer =**	F

Nom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville .... Tél. ....

Commandez par Minitel 3615 MICROMANIA

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../..... Signature :

Règlement: Je joins ❑ Chèque Bancaire ❑ CCP ❑ Mandat-lettre
❑ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **24** F) pour frais de remboursement - N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ❑ PC Comp. ❑ Atari ST ❑ Amiga ❑ Lynx II ❑ Game Boy ❑ Megadrive ❑ Gamegear ❑ Séga

HIRO - Tél. 93 88 33 38

LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N°3

99F ou GRATUITE
pour l'achat de 2 Cartouches Megadrive ou d'une Console Megadrive

Les 30 meilleurs Hits Mégadrive présentés sur cassette vidéo !!!

Le méga vidéo show MICROMANIA

spectacle non stop sur tous les Hits pour Mégadrive

NEW

La CONSOLE MEGADRIVE
(française) + SONIC HEDGEHOG + 1 manette de jeux

1290F

MICROMANIA LES NOUVEAUTES D'ABORD !



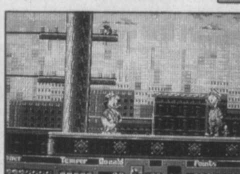
VERSION FRANCAISE OFFICIELLE Garantie par le constructeur

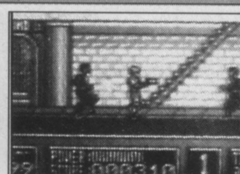
MICROMANIA

LES HITS MEGADRIVE

3615 MICROMANIA DES JEUX DEMENTS

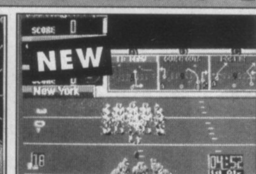

Road Rash 449F


DONALD DUCK Q.S. 449F

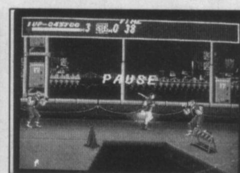

ROBOCOD 449F

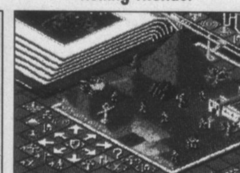
NEW

Rolling Thunder

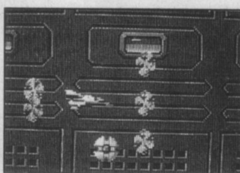
NEW

John Madden 449F


Golden Axe 2 449F


Street of Rage 449F


Lakers VS Celtic 449F


F22 Interceptor 449F


Thunderforce 3 475F


Super Monaco GP 449F


Mickey Mouse 449F


EA Hockey (Simulation) 449F

NOUVEAU

295F

Le Remote Controller + la Manette
Manette sans fil permettant de vous éloigner à 6 mètres de votre console

La Manette seule 145F

LES HITS MEGADRIVE SUITE

Sonic Hedgehog (Plateforme)	449F	Revenge of Shinobi (Kung Fu)	449F
Mercs (Arcade)	475F	Alien Storm (Arcade)	395F
Joe Montana 2 (Foot Amér.)	395F	El Viento (Arcade)	549F
Shinning and Darkness (Dungeons)	475F	World Cup Italia 90 (Sim. Foot)	395F
Immortal (Action)	449F	Spiderman (Arcade)	449F
Toe Jam and Earl (Arcade)	475F	688 Attack Submarine	475F
Fantasia (Plateforme)	425F	Wrestler War (Sim.Catch)	395F
Mario Lemieux Hockey	475F	Street Smart (Arcade)	449F
Centurion (Stratégie)	449F	Populous (Strategie)	449F
Phantasy Star 3 (Aventure)	475F	Out Run	475F
Shadow of the Beast (Action)	499F	J. Buster Boxing	395F



Manette Pro 2 125 F
NOUVEAU ! Le stick adaptable livré GRATUITEMENT

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
CONTROL PAD MEGADRIVE	149F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F

DEMENT !!!

ADAPTATEUR CARTOUCHES JAP.	99F
CONTROL PAD PRO 1	195F
CONTROL PAD PRO 2	125F
REMOTE CONTROL SEGA	369F

A PARAITRE
TOKI
Monster World 3
Art Alive
Turbo Out Run
Toki

Abbrams Battle Tank	425F	Decapattack (Arcade)	395F	Might and Magic	599F	PGA Tour Golf (Sim. Golf)	449F	Super Volleyball (Sim.)	395F
After burner 2 (Arcade)	449F	Devil Crush (Arcade)	499F	Midnight Résistance	449F	Shadow Dancer (Arcade)	449F	Turrican (Arcade)	299F
Alex Kidd (Plateforme)	325F	Dick Tracy (Plateforme)	425F	Miss Pacman (Arcade)	449F	Super Basketball (Sim.)	395F	Valis 3 (Arcade)	499F
Batman (Plateforme)	449F	Ghouls n' Ghosts	475F	Moonwalker (Arcade)	395F	Starflight (Espace)	499F	Vaport Trail (Arcade)	499F
Budokan (Arts Martiaux)	449F	J. Madden Football	449F	Musha (Arcade)	449F	Strider (Arcade)	475F	Wings of Wor/Gynoug	449F
California Games (Sport)	475F	Marvel Land (Arcade)	499F	Mystic Defender (Arcade)	395F	Super Thunderblade	395F		

Prix indicatifs susceptibles d'être modifiés sans préavis - Dans la limite des stocks disponibles

OFFRE SPECIALE

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

La GAMEGEAR
la portable couleur SEGA
+ le jeu Columns
+ la sacoche Micromania gratuite

990F

Titres disponibles

Fantasy Zone (Arcade)	245F
Sqweek (Arcade)	245F
Woody Pop (Casse-Brique)	215F
Chase HQ (Arcade)	295F
Sokoban (Réflexion)	245F
Pengo (Labyrinthe)	215F
Heavy Weight Champion (Boxe)	295F
etc.	

A paraître

Joe Montana (Football Américain)
Golden Axe (Arcade)
Spiderman (Arcade)
Chess Master (Echecs)
Axe Battler (Aventure)
Frogger (Arcade)

Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM GAMEGEAR
Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear

195F

LE WIDE MASTER
Agrandit l'écran de votre Gamegear (laisse la possibilité d'utiliser l'adaptateur Master System/Gamegear en même temps).

145F

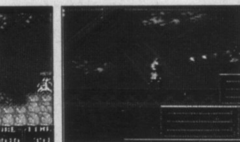
NOUVEAU

TOP GAMEGEAR



Sonic Hedgehog (Plateforme)

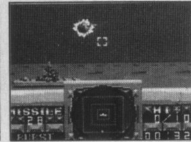
Mickey Mouse 245F


Shinobi (Arcade) 245F


Super Monaco GP 245F


Wonderboy 215F

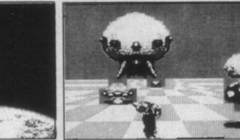

Out Run 245F

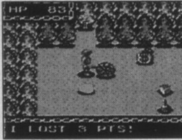

G Loc 245F

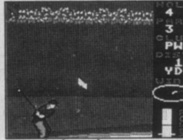


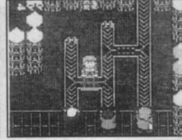
Donald Duck (Plateforme)

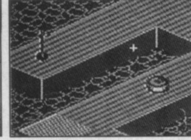
Halley Wars 245F


Space Harrier 3D 245F


Dragon Crystal 245F


Leaderboard 245F

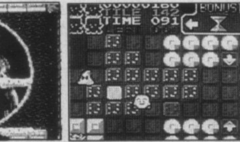

Factory Panic 215F

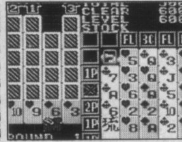

Put and Putter 215F

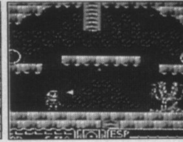


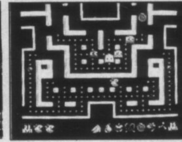
Ninja Gaiden (Arcade)

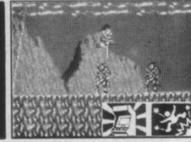
Devilish 245F


Sloder 295F


Solitaire Poker 245F


Psychic World 215F


Pacman 245F


Rastan Saga 325F

La Console SEGA MASTER SYSTEM 2
+ Alex Kidd + 1 Manette de Jeux



490F

NOUVEAUTES

Astérix	345F
Super Kick Off	345F
Flinstones	295F
Heroes fo Lance	369F
Out run Europa	369F
Laser Ghost	345F

TOP 20 SEGA

Donald Duck	345F
Sonic Hedgehog	395F
Mickey Mouse Castle.	395F
Populous	369F
Moonwalker	395F
Mercs	395F
World Cup Italia 90	345F
Speedball	325F
Spiderman	395F
Sega Chess	395F
Wonderboy 3	395F
California Games	345F
Heavy Weight Champ.	325F
Golden Axe Warrior	345F
Double Dragon	395F
Bubble Bobble	285F
Super Monaco GP	395F
Pacmania	395F
Shadow Dancer	369F
Psycho Fox	325F

OFFRE SPECIALE

Action Fighter	149F
Aztec Adventure	149F
Bang Panik	149F
Black Belt	149F
Enduro Racer	149F
Fantazy Zone 1	149F
Gangster Town	149F
Ghost House	149F

CONSOLE MASTER SYSTEM II + Alex Kidd + Sonic Hedghog + 1 manette de jeux	749F
CONTROL STICK SEGA	169F
RAPID FIRE SEGA	129F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199F
CONTROL PAD SEGA	109F
ADAPTATEUR SECTEUR	175F
REMOTE CONTROL MS	269F
PRISE RVB	175F

PLUS DE 100 TITRES DISPONIBLES SUR SEGA MASTER SYSTEM

Chaque mercredi vers 17h15 sur FR3 et le dimanche vers 9h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission



2 MEGADRIVES A GAGNER PAR SEMAINE

Prix valables sauf erreur d'impression - Dans la limite des stocks disponibles



sondage-concours

Nous avons besoin de vous. C'est un tout petit service que nous vous demandons: juste remplir ce sondage et nous le renvoyer, c'est tout. C'est pas grand-chose, non? Mais pour nous c'est très utile, puisque ça nous permet de mieux vous connaître et d'avoir votre avis sur le magazine; et pour vous ça peut être très intéressant, puisque vous pouvez décider de l'avenir du magazine, et du contenu des prochains numéros. Que vous soyez lecteur occasionnel ou fidèle, nous avons besoin de connaître vos goûts. C'est très important.

DE PLUS, CENT SONDAGES ARRIVÉS AVANT LA FIN MARS SERONT TIRÉS AU SORT ET RECEVRONT UN PIN'S JOYPAD!

Dépêchez-vous! Remplissez le sondage ci-dessous et renvoyez-le rapidement à:
Joypad, 103 bd MacDonald, 75019 PARIS. C'est vraiment très important pour nous!

• Achetez-vous JOYPAD
- ☐ Pour la 1ère fois
- ☐ A chaque numéro
- ☐ De temps en temps

• Comment avez-vous découvert JOYPAD?
- ☐ Par une publicité dans un magazine
- ☐ Par hazard chez le libraire
- ☐ Un copain vous en a parlé

• Pour quelle raison principale, achetez-vous JOYPAD?
(Vous pouvez donner plusieurs réponses)
- ☐ Trucs astuces
- ☐ Mega dossiers
- ☐ Les PA
- ☐ Les News - Previews
- ☐ Les Tests
- ☐ Poster

• Combien de personnes, autour de vous, lisent VOTRE JOYPAD?

....

• Pour chacune de nos rubriques, indiquez si elle vous plaît
A: Beaucoup - B: Assez - C: Peu - D: Pas du tout
- ☐ TESTS
- ☐ NEWS - PREVIEWS
- ☐ MEGA DOSSIERS
- ☐ COURRIER
- ☐ PETITES ANNONCES

• Trouvez vous les MEGA DOSSIERS:
- ☐ PARFAITS
- ☐ CLAIRS
- ☐ CONFUS
- ☐ NULS

• Trouvez-vous les TESTS:
- ☐ TROP LONGS
- ☐ TROP COURTS
- ☐ INTERESSANTS
- ☐ BOFF
- ☐ CLAIRS
- ☐ CONFUS
- ☐ PARFAITS
- ☐ NULS

• Les infos et tests, sur une console autre que la votre, vous interessent-ils?
☐ OUI ☐ NON

• Quelle est votre principale critique?

....

....

• Que souhaitez-vous trouver en PLUS dans JOYPAD?

....

....

• Quelle note, sur 20, donneriez-vous au
LOOK........................ /20
FUN........................... /20
INTERET.................... /20
ET VOTRE VERDICT GLOBAL ..../20

• Combien de jeux achetez-vous chaque mois.

....

• Chez qui les achetez vous?

....

• Combien avez-vous d'argent de poche par mois?

....

• Combien depensez-vous par mois en
VETEMENT.................F
LIVRES..........................F
BD.................................F
CD - K7.........................F

• Achetez-vous un jeu grâce
- ☐ A LA PUBLICITE PRESSE
- ☐ A LA PUB TELE
- ☐ A LA PRESENTATION DANS JOYPAD
- ☐ A L'AVIS DE VOS COPAINS

• Quelle(s) console(s) avez vous?

....

• DEPUIS QUAND L'AVEZ-VOUS?

....

• Pensez vous acheter une autre console?
☐ OUI ☐ NON
SI OUI, LAQUELLE ....

• Avez-vous un ordinateur?
Si OUI, lequel?..

• Quels autres magazines lisez-vous?
A/ Régulièrement B/ Occasionnellement C/ Jamais

	A	B	C
JOYSTICK			
TILT			
PLAYER ONE			
CONSOLES +			
GENERATION 4			
MEGA FORCE			

AUTRE (LEQUEL)..

• Vous habitez une ville
de .... habitants

• Combien avez vous de frères et soeurs?

....

• Vous pratiquez quel sport?

....

• Quelle est votre profession ou celle de vos parents, si vous êtes lycéen?
A/ votre profession B/ celle de votre père

	A	B
AGRICULTEUR		
ARTISAN-COMMERCANT		
INDUSTRIEL		
PROFESSION LIBERALE		
CADRE SUPERIEUR-INGENIEUR		
ARTISTE-CLOWN		
CADRE MOYEN-TECHNICIEN		
EMPLOYE		
OUVRIER		
AUTRES		

NOM..
PRENOM..
ADRESSE..
CP.....................VILLE........................
AGE..



LES NEWS | LES HITS

NEW — Prince of Persia (Action) 275F

HIT — BOSS — Ninja Gaiden (Arcade) 275F

NEW — Beetle juice (Arcade) 275F

HIT — Double Dragon 2 (Arcade) 275F

NEW — Days of Thunder (Auto) 275F

HIT — Robocop 2 (Action) 275F

NEW — Nascar Fast Tracks (Course Auto) 275F

HIT — The Simpsons (Arcade) 275F

NEW — Addams Family 275F

NEW — Double Dribble 275F

HIT — Turtles Ninja 2 (Arcade) 275F

CHEZ MICROMANIA + DE 100 TITRES DISPONIBLES A PARTIR DE 145F

A PARAITRE
Super Kick Off (Football)
Hudson Hawk (Arcade)
Pyramids of RA
Soccermania (Foot)
Megaman 2 (Plateforme)
Cycle Grand Prix (Course Moto)



MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD



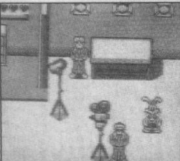


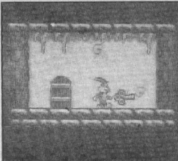
OFFRE SPECIALE MICROMANIA

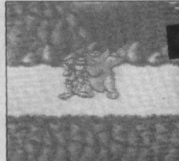
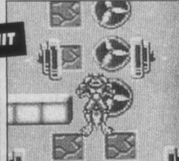
690F

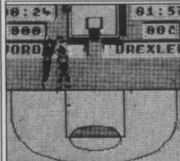
La Console Gameboy + Tetris

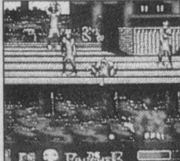
+ La Sacoche MICROMANIA GRATUITE
+ Les Ecouteurs Stéréo

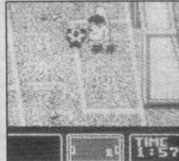

Rogger Rabbit 275F

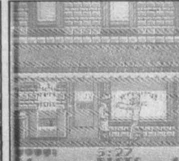

Bugs Bunny 2 275F

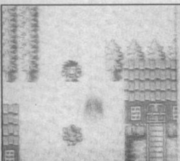


HIT — Battle Toads (Arcade) 275F

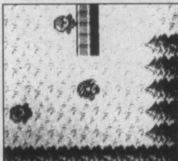

NBA All Star Chal. 275F

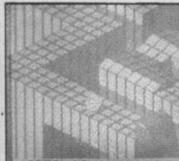

Punisher 275F

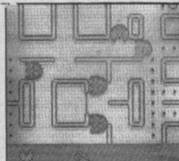

World Cup Soc. 245F


Dick Tracy 275F

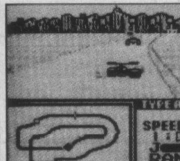

Final Fantasy 2 345F

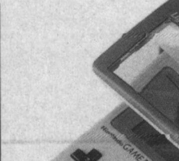

Final Fant. Adv. 345F


Marble Madness 275F

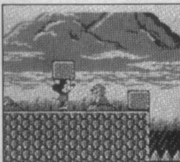

Pacman 245F


RC Pro Am 215F

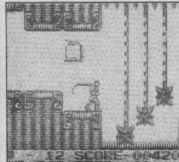

F1 Race 275F

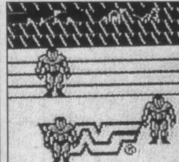


LIGHT MASTER 175F
Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir.

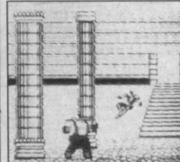

Mickey Dang. Ch. 275F


Megaman 275F


Castlevania 2 275F


WWF Super Stars 275F


Blades of Steel 275F


Northstar Ken 275F




TOUS LES AUTRES ACCESSOIRES DANS NOTRE CATALOGUE GAME BOY

TOUTES LES DESCRIPTIONS DES JEUX DANS LE CATALOGUE GAME BOY !!
Demandez-le dans les magasins et en vente par correspondance.

3615 MICROMANIA.
UNE GAME BOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

La LYNX II

La portable couleur de Atari (seule)

790F

Ninja Gaiden	270F	Hard Drivin	320F
War Birds	270F	Electrocop	270F
Chekered Flag	320F	Slime World	270F
Turbo Sub	320F	Rygar (Arcade)	320F
Viking Child	320F	Gauntlet (Arcade)	270F
Robotron	320F	Zarlord Mercenary	270F
STUN Runner	320F	Paperboy (Arcade)	270F
Scrapyard Dog	320F	Xenophobe	270F
		Pacland	320F
		Cyberball	320F
		Miss Pac Man	250F
		APB (Arcade)	320F

Robo Squash	270F
Rampage (Arcade)	290F
Blue Lightening	270F
Chip Challenge	270F
Gates of Zendocon	270F
Shangai (Réflexion)	270F
Klax (Réflexion)	320F
Road Blasters	320F
Block Out	270F
Ishido (Aventure)	320F
Bill and Ted's	320F
Golf	320F

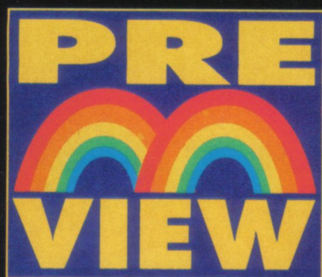
Chaque mercredi vers 17h15 sur FR3 et le dimanche vers 9h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission



2 MEGADRIVES A GAGNER PAR SEMAINE

Game Boy est une marque déposé de Bandai Nintendo - Prix indicatifs susceptibles d'être modifiés sans préavis - **Offre valable dans la limite des stocks disponibles

PREVIEW SUR GAME BOY



UN OCEAN

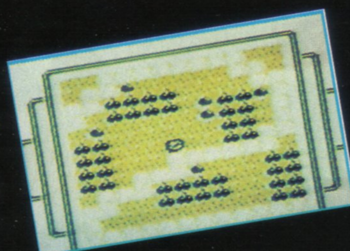
Ocean est une société anglaise dont les succès ne se comptent plus (Robocop, Simpsons, WWF, Toki, etc...) et qui est en tête des ventes de logiciels sur micro en Europe depuis plusieurs années. Cet éditeur est donc célèbre auprès des possesseurs de micros, mais les consoleux ne le connaissent pas encore. Mais cela va changer car Ocean débarque en force sur les consoles Nintendo. Après deux essais réussis sur la console Nintendo (Robocop et Dragon Ninja), Ocean vient de réaliser de très nombreux jeux sur Nintendo, Game Boy et Super Famicom. Lorsqu'on connaît la qualité et la quantité de titres que cette maison d'édition est capable de fournir, on ne peut qu'être ravis à l'annonce de l'arrivée d'Ocean dans la cour des grands. Réjouissons-nous, mes frères... Agenouillons-nous, mes amis... Méditons ensemble et prions pour qu'Ocean puisse se faire une place au soleil et vienne un petit peu semer la zizanie au coeur d'un monde où malheureusement (diront certains nationalistes) les japonais sont bien trop souvent dominateurs.
Spécialisé dans le rachat de gros, gros titres principalement issus des salles de cinéma (Robocop, Hudson Hawk, Darkman, etc...), Ocean est la plus importante compagnie européenne dans le monde clos des jeux vidéo. C'est donc avec un certain plaisir que nous avons l'honneur de vous présenter en exclusivité et en avant première totale, toutes les surprises qu'a concocté Ocean pour vous, sur toute la gamme Nintendo. En plus des jeux que nous vous présentons dans ce numéro, deux autres titres sont en cours de développement: Prince Vaillant sur Game Boy et Lemmings sur Nes, sans oublier le superbe Addams Family sur Super famicom qui a fait l'objet d'une preview dans le numéro 5 de Joypad. Vous avez une Gameboy, génial, ne nous abandonnez pas. Une Nintendo huit bit, encore mieux, vous allez vous lécher les babines. Qu'entends-je, vous avez une Super Famicom? Restez à l'écoute vous allez être comblé.

SUPER HUNCH

Envolé de sa belle cathédrale, Hunchback, connu en France sous le nom de Quasimodo, est de retour sur nos écrans. L'un des premiers jeux d'Ocean sur ordinateurs ludiques, est à l'honneur sur Gameboy. A la recherche de sa belle, la jeune et charmante Esmeralda, Hunchback va devoir surmonter des milliards de problèmes, pour parvenir à son but. Complètement modifié graphiquement par rapport à ce qu'on a connu sur Oric par exemple, Super Hunchback est un jeu de plates-formes par étapes qui, sur Gameboy, découvre une nouvelle jeunesse. Au programme de votre aventure toute récente, vous allez donc devoir sauter au-dessus de rochers lancés à vive allure sur votre chemin, éviter les trous, les trappes, prendre au vol des cordes pour traverser des ravins, augmenter votre capital point en attrapant des fruits, sauter sur des plates-formes mobiles, bref, exécuter toute une série de mouvements pour revoir votre bien-aimée. Si les graphismes sont à la



Mr



Dans la peau d'une petite bestiole, vous allez devoir assurer comme une bête pour affronter les niveaux qui s'ouvrent à vos yeux. Si vous connaissez Boulder Dash, vous n'aurez pas excessivement de difficulté à comprendre l'essence de Mr Do, le principe de ces deux titres étant assez similaire. A l'écran, un terrain dans lequel vous trouverez des fruits comestibles. Pour accéder à ces fruits, vous devrez construire des tunnels. Le principal problème, c'est que ces tunnels sont à double tranchant. S'ils vous permettent d'atteindre votre nourriture, ils permettent également à vos poursuivants de vous suivre à la trace. Pour vous défendre de leurs attaques incessantes, vous aurez deux possibilités pour aligner ces cancrelats et pour passer au niveau supérieur en tout quiétude: la première sera de pousser des fruits non comestibles sur vos poursuivants

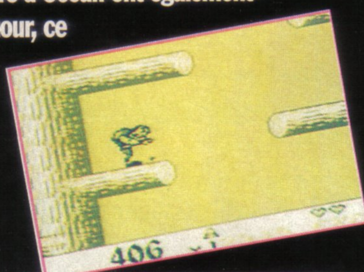


DE BONHEUR

BACK



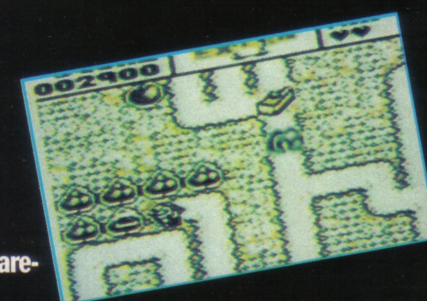
hauteur de toutes nos espérances sur Gameboy, l'animation du personnage principal est également un modèle du genre. De plus, pour ne rien gâcher, les programmeurs d'Ocean ont également ajouté quelques notes d'humour, ce qui n'est pas, là non plus, pour déplaire. Malheureusement, aucune date de sortie ne nous été communiquée pour le lancement de Hunchback.







DO



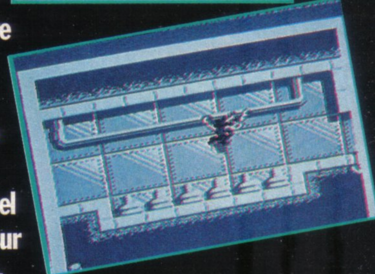
afin de les aplatir, comme de vulgaires moucherons, sur le pare-brise de voiture.
La seconde sera de leur tirer dessus grâce à une sorte de petit boomerang que vous aurez toujours sur vous. Les principales qualités demandées aux joueurs, pour être un excellent Mr Do, sont la rapidité, les réflexes, un sens accru du placement ainsi qu'une patience sans faille pour attendre le moment le plus propice afin d'éclater la tête des ennemis en leur balançant un fruit au visage.
Entièrement animé par un scrolling multi-directionnel, Mr Do est une fois de plus un jeu qu'on aimerait déjà avoir en notre possession.

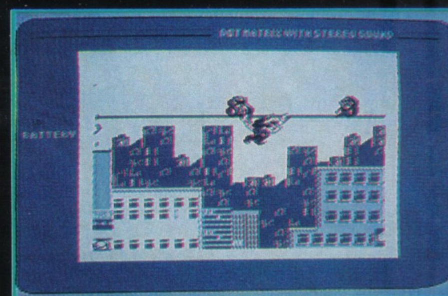


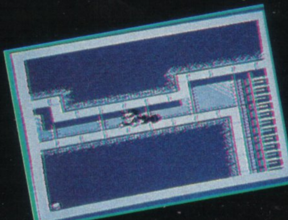
HUDSON HAWK

On vous avait prévenus, Ocean est le champion des contrats portant sur les films à gros succès et à gros budget, preuve en est avec Hudson Hawk. Eddie, interprété à l'écran par Bruce Willis, est un voleur de renom à la retraite, une sorte d'Arsène Lupin à l'américaine. A l'écran, on nous gratifie donc d'une cascade de cascades et d'effets spéciaux superbes. Parmi l'entourage d'Hudson Hawk, la CIA aimerait bien profiter à son avantage de ses talents de voleurs pour quelques missions secrètes dans lesquelles elle ne veut pas trop se mouiller. Enrôlé donc quasi de force, vous allez, dans la peau d'Eddie, devoir voler des objets précieux dans plusieurs hauts lieux du globe. Votre première mission consistera donc à dérober une oeuvre majeure d'un certain Leonard Davinci, dans une salle de l'un des musées les mieux gardés du monde, celui du Vatican. Composé par une demi-douzaine de niveaux à chaque nouvelle mission, la tâche d'Hudson Hawk n'est pas facile. Entre les trappes qui s'ouvrent sous ses pieds, les escaliers qui tournent toujours dans le mauvais sens, les ventilateurs qui ont toujours la mauvaise idée de se mettre en marche sur son passage, les caméras laser qui crachent leur venin dévastateur dès votre arrivée, courage et ténacité ainsi qu'une bonne dose d'adresse et de dextérité vous seront nécessaires pour arriver au terme de ce jeu. Alors que l'action en elle-même se déroule suivant un scrolling multi-directionnel comme on a rarement l'occasion d'en voir sur la Gameboy, l'animation du héros est tout-à-fait exemplaire. Excellent dans sa réalisation donc, on attendra cette adaptation de film avec impatience, tant sa qualité nous a subjugués dans le pré-version qui a été mise à notre disposition.

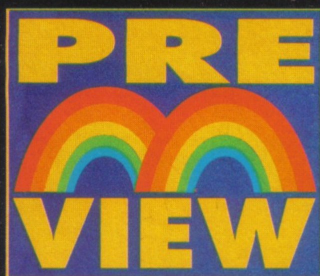








ocean



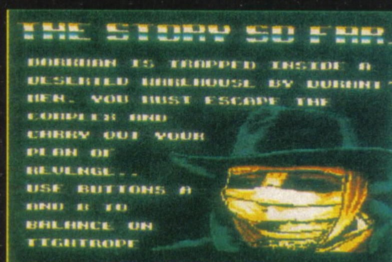
DARKMAN

Le Docteur Peyton Westlake est l'un des plus grands scientifiques de son temps. Sur le point de mettre en oeuvre son plus grand projet, la création d'une peau synthétique pour les grands brûlés, son laboratoire est soudain ravagé par une gigantesque explosion. Son collaborateur mort, il a toutes les peines du monde à sortir de cette situation. Pourtant, après des épreuves lourdes et grâce à son courage et sa volonté, le Docteur Westlake en réchappe vivant. Vivant certes, mais complètement brûlé de partout. Réinstallé dans un laboratoire de fortune, il finalise son projet et décide d'être son propre cobaye. Après avoir pris des photographies des parties brûlées de son anatomie, Peyton entre dans l'ordinateur tous les paramètres et commence le boulot. Après une bonne tonne d'essais, il parvient enfin à trouver la formule de la peau synthétique de sa peau synthétique qui, malheureusement pour lui a un gros défaut, elle ne tient à la lumière que pendant quatre vingt dix neuf minutes. Cette nouvelle peau, outre le fait qu'elle donne à notre cher Docteur l'aspect à nouveau humain, décuple également ses forces et le rend incroyablement plus hostile envers ses congénères. Comme quoi la technique n'a pas que des avantages. Le Docteur ainsi transformé en Darkman se lance à bride abattue dans la jungle du crime à la recherche des salopards qui ont tué son collaborateur et fait exploser son laboratoire.



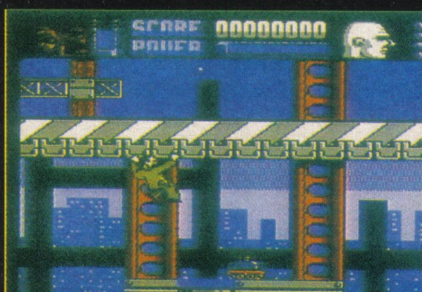


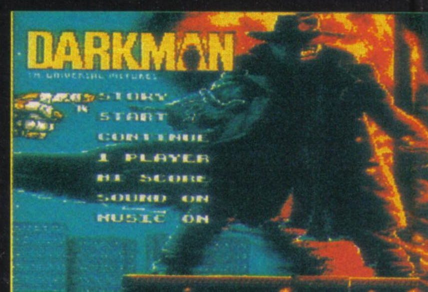
Darkman est un jeu d'action qui, dans sa grande majorité, se déroule comme un jeu d'arcade traditionnel. Scrolling multi-directionnel, plates-formes mobiles, bonus permettant d'engranger de nouvelles armes (au départ Darkman ne se bat qu'avec ses pieds et ses poings ce qui n'est pas toujours très pratique lorsque beaucoup d'ennemis lui foncent dessus), sont bien sûr au rendez-vous de cette adaptation de film à grand spectacle. Avec Darkman, Ocean a réussi à apporter à ce style de jeu des éléments novateurs qui permettent à cette production de sortir un peu de la monotonie qu'elle engendre habituellement. Lorsque par exemple vous marcherez en équilibre sur une corde tendue horizontalement, pour ne pas tomber, il faudra presser efficacement et en rythme, sur les deux boutons du joypad. Dans certaines scènes, vous serez également suspendu à un fil accroché à un avion. Tout en évitant les voitures et les autres véhicules, vous devrez récupérer un maximum de bonus pour continuer l'aventure dans les meilleures conditions. Très agréable à jouer, Darkman est une excellente conversion de film. Du très bon travail, encore signé Ocean.











Robocop 2



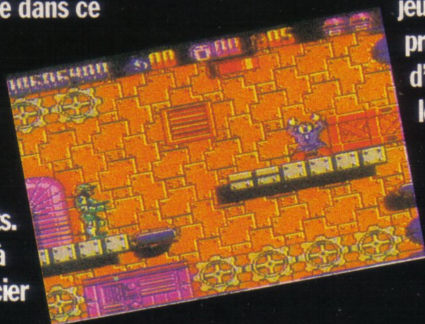


Détroit aux States est le siège d'une nouvelle race de gangsters. Une organisation publique, l'OCP, domine et règne sur la ville. Décidant de tout, régissant tout, administrant tout, l'OCP est une administration gigantesque qui contrôle absolument tous les échelons de la vie politique, administrative et judiciaire de cette bonne ville américaine réputée jadis pour son industrie automobile rutilante.



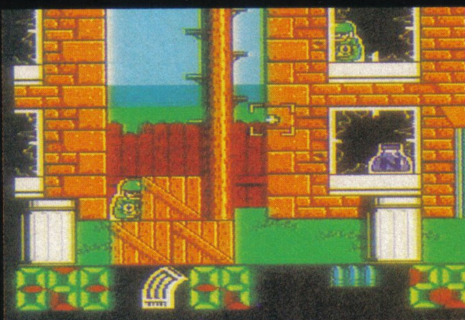
Depuis plusieurs années cependant, plus rien ne fonctionne et ne marche correctement dans cette ville. Le crime, la violence, la haine sont devenus monnaie courante. Pour arrêter cette vague qui dépasse de loin tout ce qu'on peut imaginer dans l'horreur, L'OCP décide de mettre au point un nouveau type de policier. Mi homme, mi machine, Robocop sera le flic parfait. Droit, juste, intelligent, tireur d'élite, il sera l'arme absolue contre le crime. Après ses exploits dans Robocop, Murphy (le flic transformé en robot-policier) continue de plus belle dans ce nouvel épisode.

L'empire du crime dirigé par Cain, un enfoiré notoire mais méconnu de tous, distribue dans toute la ville une nouvelle drogue ravageuse. Plus forte que toutes celles que l'on connaît aujourd'hui, le Nuke empoisonne petit à petit la ville et ses habitants. A la tête de l'OCP, un autre enfoiré de renom s'allie à Caine pour mettre au point un nouveau type de policier destiné à remplacer Robocop jugé par ses supérieur un peu trop humain. Un robot encore plus fort, plus doué et d'une puissance de feu bien supérieure à celle de notre héros, est lancé dans les rues de Détroit. Si l'âme de Robocop est celle d'un ancien flic, celle de ce nouvel engin de l'OCP n'est rien d'autre que l'âme de Cain. Autant vous dire que pour protéger la ville, on est plutôt mal barré! Cette situation terriblement cruelle ne peut donc plus durer pour le plus métallique des justiciers du cinéma; Robocop dans Robocop II se lance à l'assaut de Cain et du président de l'OCP pour arrêter l'invasion de cette drogue qui détériore chaque jour les habitants de Détroit. Robocop II le jeu est donc totalement inspiré de ce scénario. Dans la peau du justicier il faudra venir à bout de tous ces dangers qui grondent et menacent la région. Aux commandes de Robocop, vous arpentez les rues de la ville en quête de Nuke, de laboratoires secrets de fabrication et de malpropres à dégommer illico presto. Les choses ne se font guère attendre et en deux secondes un quart, vous voilà confronté dans un jeu d'arcade typique à des tonnes d'adversaires malfaisants qui en veulent à votre peau. Armé de votre pistolet, les premiers moments ne seront pas trop pénibles pour vous, deux ou trop tirs bien placés et vous avancez en toute impunité vers les repères du bandit. Avant d'arriver au terme de cette aventure, il faudra tout de même rivaliser d'adresse et de dextérité car bien souvent, entre les plates-formes qu'il faudra emprunter, les bombes à éviter, les tirs ennemis qui fusent comme des pétards au cours d'un feu d'artifice, du boulot vous allez en avoir. D'une réalisation à la hauteur des trucages du film, Robocop II est un jeu d'action haletant, où le suspens est présent à chacun de vos tirs. Un jeu d'Ocean qu'il faudra suivre de près lors de sa sortie en France.

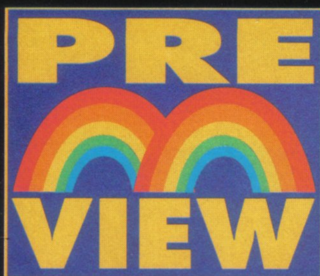








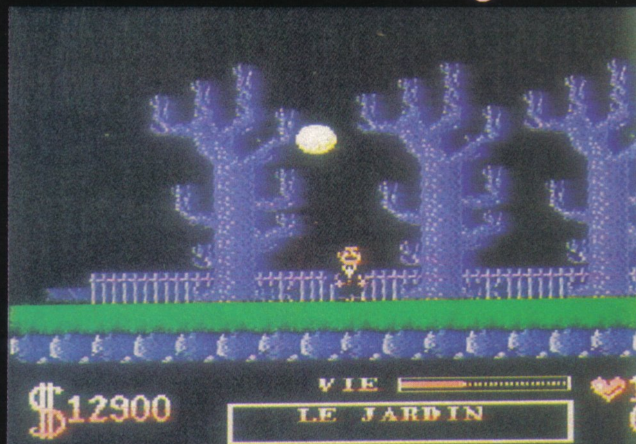
ocean



The Addams Family

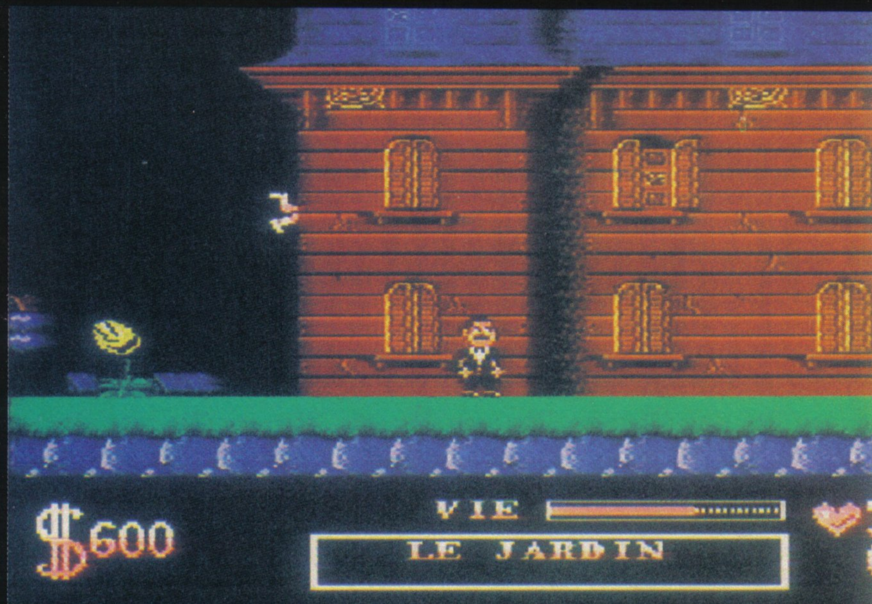
Dans la série des adaptations de feuilleton télé, après les adaptations de films ça tombe très bien, voici la famille Adams. Cette famille un peu particulière, il est vrai, fait depuis quelques années maintenant la joie des familles américaines moyennes. Ocean une fois de plus a racheté les droits pour réaliser un jeu drôle et spirituel sortant un petit peu de l'ordinaire.

Morticia, l'un dse membres de votre famille, à été kidnappé par on ne sait quel gnome maléfique, une ordure assurément. Ne pouvant s'échapper bien loin, les kidnappeurs la maintiennent enfermée dans le coin de la maison. Vous et Gomez devrez braver tous les dangers les plus fous et les plus insensés pour la délivrer. Faut avouer que les Adams ne sont pas des jeux très normaux e,t à vrai dire, ils seraient dérangés du ciboulot que cela ne m'étonnerait que très peu. Mais revenons donc à Gomez et à Morticia qui tremble de peur toute seule dans son coin, avec d'affreux bandits pour la surveiller. Parmi les dangers à braver vous devrez combattre contre des têtes de morts, traverser des cimetières hantés par des fantômes, affronter des ghouls et tout une tonne d'animaux étranges sortis tout droit de l'esprit tordu des programmeurs d'Ocean. Tout en vous débattant pour rester en vie, vous devrez collecter des thunes, car les saligauds de luxe qui ont votre chère cousine, ont demandé une rançon. En sautant sur les billets perdus un peu partout à travers les niveaux, vous augmenterez votre capital thunes, ce qui fait toujours du bien. Tout au long de votre périple vous découvrirez des options et des objets qui, utilisés à bon escient, permettront à la vedette de progresser plus profondément dans l'aventure. Sympa et drôle à la fois, The Addams Family devrait faire des adeptes sur NES, tout comme le film en a fait par millions.













RaINBOW ISLAnD

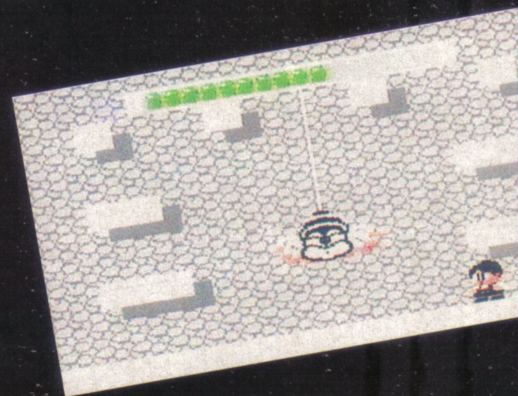


Suite du célébrissime Bubble Bobble que l'on avait apprécié à sa juste valeur lors de sa sortie il y a un an maintenant sur NES, Raindow Island met à l'honneur un petit garçon dont les mains sont magiques puisqu'elles fabriquent à volonté des arc-en-ciel magnifiques. Pourtant ne vous y fiez pas, si ces arc-en-ciel sont, à l'écran, superbes, ils sont également redoutables et d'une double utilité. Le première est de permettre à notre petit bonhomme de gravir un par un les échelons de chacun des niveaux de ce jeu, tous composés de la même manière, Rainbow Island comporte sept îles à thème, ce qui signifie que dans chaque monde, vous aurez l'occasion de traverser des régions très différentes. Le première île par exemple est remplie d'insectes en tout genre, on l'appelle d'ailleurs l'île des insectes, la seconde est celle des combats, une île vous fera lutter contre des jouets, une autre encore dans un monde de guimauves et de sucreries, etc... Chacune de ces îles est elle-même constituée au minimum de cinq niveaux, ce qui si je ne m'abuse, donne au minimum trente-cinq niveaux dans un seul et unique jeu. Avouez que là, Ocean nous gâte une fois de plus. La seconde utilité des arc-en-ciel de notre héros, est de détruire sur le champ tous les ennemis qu'il touche. En connaissant ces deux éléments de jeu, il ne vous sera donc pas compliqué de comprendre que lorsque vous aurez l'occasion d'attraper des bonus pour augmenter le nombre d'arc-en-ciel fabriqués en une seule fois (nombre qui peut augmenter jusqu'à trois), il faudra prendre un maximum de risques.

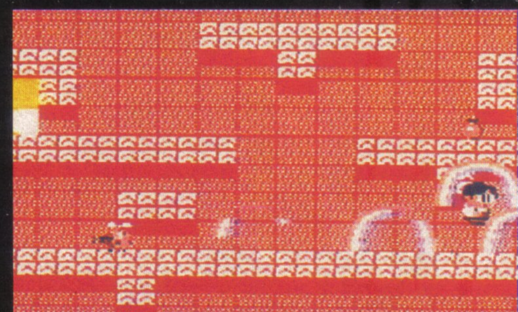
En annonçant que Rainbow Island est la suite de Bubble Bobble, on sait de suite que l'ambiance du jeu sera bon enfant, gaie et sympathique. En effetn à ce niveaun cette conversion d'Ocean est absolument remarquable; on retrouve ici tous les attraits que l'on avait tant admirés dans le premier jeu mettant en scène deux petits brontosaures, et notamment, la possibilité de jouer à deux simultanément, chacun essayant de construire et de grimper sur ses arc-en-ciel pour atteindre les hauteurs du niveau (le but suprême) le plus vite possible. Rapide et distrayant, Rainbow Island va valoir le détour. Croyez-moi je ne mens jamais!



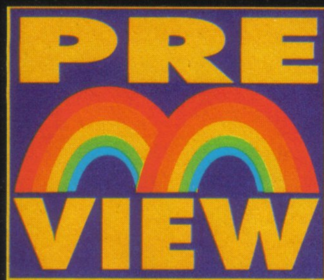








PREVIEW SUR NES

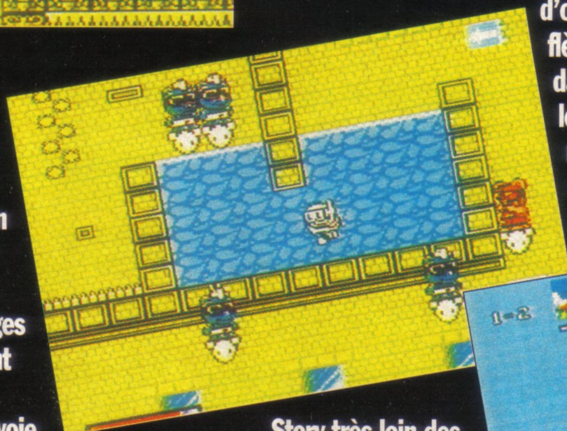


NEW ZEALAND STORY

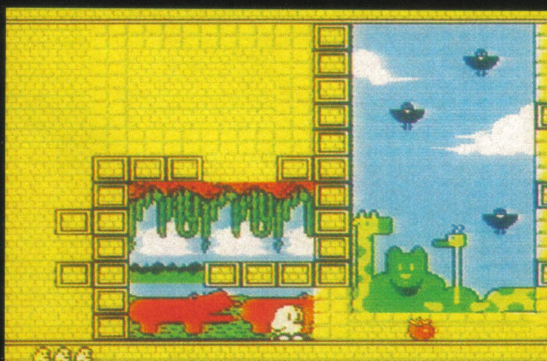


Salut, c'est moi, vous vous souvenez? Je suis un petit Kiwi, tout jaune, je viens de Nouvelle-Zélande où je suis vachement connu là-bas. Bien que j'aie des ailes, je ne sais pas voler mais ce n'est pas très grave, puisque tout au long de mes aventures, des cages et des options spéciales me permettront de franchir tous les obstacles habituellement infranchissables par la voie des airs. Ah oui, je ne vous l'ai pas encore dit. Je parle, je vous raconte ma vie et tout et tout et je ne suis pas encore allé à l'essentiel. Voilà, je suis dans un zoo et des brigands se sont emparés de certains de mes amis, faut que j'aille à leur recherche et que je les ramène, comme ça, je serai la vedette de tout le zoo. J'aurai plus de graines de mes gardiens et en plus, tous les gens qui viendront me voir seront vachement heureux d'admirer un héros de près et me lanceront tout plein de cadeaux qui me feront super plaisir. Mais c'est vrai, il y a un problème, je suis pas vraiment baraqué; alors pour accomplir ma mission, pour retrouver mes camarades et attraper les méchants qui ont fait cette chose ignoble, j'aurai besoin de toute votre aide et de toute votre cervelle. Remarque, la cervelle pour vous, cela ne sera pas très utile d'en avoir. Moi j'en ai une bonne dose et bien placée, alors si vous le voulez bien, moi je serai le cerveau de l'opération et vous les muscles. La tête et les jambes en quelque sorte.

Ah ben, ce Kiwi-là il ne manque pas de culot, non mais vous avez vu ça! C'est dingue de parler de la sorte. Enfin, qu'à cela ne tienne. Prenez en main le joypad de votre NES et partez donc aider ce roquet à la recherche de ses amis, vous ne le regretterez pas. Dans la pure tradition des jeux sur NES, New Zealand Story est un vrai et véritable petit chef-d'oeuvre. Armé d'un arc et de flèche, vous partez à l'aventure dans un monde rocambolesque où les trouvailles amusantes sont nombreuses. Très enfantin dans sa conception, on est avec New Zealand Story très loin des Shoot'Em Ups bestiaux où des jeux de baston avant-gardistes. Grâce à un excellent scrolling multi-directionnel, l'action est menée d'entrée de jeu, sur un rythme d'enfer qui fait vraiment plaisir à voir. On n'arrête pas ici, de s'envoyer en l'air à la moindre alerte et au moindre mouvement des sbires, de ceux qui ont enlevé vos compagnons de zoo. Très agréable à manipuler, New Zealand Story est un jeu qui mérite vraiment sa place dans votre logithèque Nintendo. Original, sympa, brillant, drôle et distrayant, encore un jeu européen qu'il ne faudra manquer lorsqu'il sera en vente.

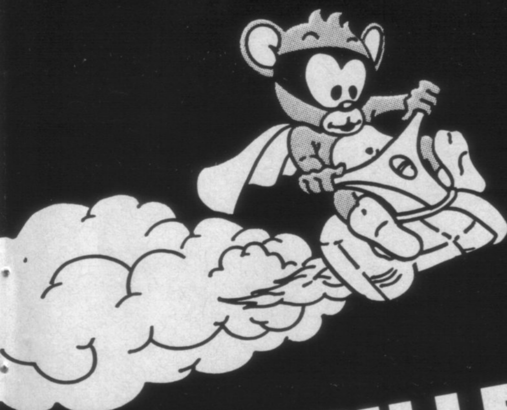








Les kiwis jaunes débarquent !



CALCULS ACTUELS

MARSEILLE Un Choix Fabuleux!

MEGADRIVE

Console japonaise	
50 ou 60 Hertz	1090 F
+ FANTASIA	1390 F
MEGA CD	3990 F
Accessoires	
Péritel	150 F
Adaptateur	175 F
Manette arcade power stick	425 F

Cartouches Japonaises

BACK TO THE FUTURE III(60Hz)	460 F
ALISIA DRAGOON	N.C
GOLDEN AXE II	425 F
MICKEY MOUSE	380 F
FANTASIA	390 F
UNDEADLINE	480 F
WONDERBOY 5	480 F
DEVIL CRASH	480 F
ROLLING THUNDER II	460 F
WANI WANI WORLD	490 F
TOKI	440 F
SUPER FANTASY ZONE	495 F
F1 GRAND PRIX	490 F
SUPER LEAGUE 91	445 F
EL VIENTO	490 F

Cartouches Françaises

WORLD CUP 92	490 F
SPLATTER HOUSE II	N.C
SHINING IN THE DARKNESS	550 F
THE IMMORTAL	480 F
JAMES POND II(ROBOCOD)	480 F
JOHN MADDEN FOOTBALL 92	480 F
THUNDER FORCE III	480 F
MERCS	445 F
OUT RUN	480 F
ROAD RASH	450 F
SUPER HANG ON	390 F
FATAL REWIND	490 F
CALIFORNIA GAMES	480 F
JOE MONTANA II	450 F
SONIC	450 F
SUPER VOLLEY BALL	390 F
F22 INTERCEPTOR	480 F
EA HOCKEY	480 F
TOE JAM & EARL	480 F
SUPER MONACO GP	450 F
STREET OF RAGE	445 F
PIT FIGHTER	N.C
KID CAMELEON	480 F
QUACKSHOT	450 F

GAME BOY

Console + 1 jeu (TETRIS)	690 F
FORTIFIED ZONE	270 F
BUBBLE BOBBLE	250 F
BUBBLE GHOST	250 F
CHOPLIFTER II	250 F
SIMPSONS	270 F
BLADE OF STEEL	N.C
DOUBLE DRAGON II	270 F
HUNT FOR RED OCTOBER	270 F
HOME ALONE	270 F
GREMLINS II	270 F
SUPER RC PRO AM	230 F
OTHELLO	230 F
BATMAN	270 F
DUCK TALES	270 F
WORLD CUP	230 F

NINTENDO

CONSOLE NES	549 F
SUPER NINTENDO + MARIO 4	1290 F
(disponible début mai)	
SUPER MARIO 3	450 F
DEFENDER OF THE CROWN	450 F
RESCUE RANGERS	390 F
STAR WARS	490 F
MANIAC MANSION	550 F
MISSION IMPOSSIBLE	450 F
SWORDS & SERPENTS	390 F
Nombreux logiciels (nous consulter)	

GAME GEAR

CONSOLE + 1 JEU	1090 F
BATTERIE + CHARGEUR	550 F
CASTEL OF ILLUSION	280 F
SUPER MONACO GP	280 F
DONALD	280 F
SLIDER (skeweek)	280 F
SPACE HARRIER	280 F
SONIC	280 F
JOE MONTANA FOOTBALL	280 F
GG ALLEST	315 F
MAPPY	280 F
PUTT & PUTTER	280 F
PENGO	280 F
OUT RUN	280 F
LEADER BOARD	N.C

JEUX MEGA CD

EARNEST EVANS	530 F
SOL FEACE	530 F
HEAVY NOVA	530 F
THE FUNKY HORROR BAND	530 F

NEO GEO

CONSOLE + JEU	3490 F
ALPHA MISSION II	1390 F
BURNING FIGHT	1390 F
SENGOKU	1390 F
EIGHTMAN	1490 F
FATAL FURY	1490 F
ROBO ARMY	1490 F
CROSSED SWORD	1490 F
FOOTBALL FRENZY	1490 F
SUPER BASEBALL 2020	690 F
GHOST PILOT	1390 F
TOP PLAYER GOLF	1490 F
JOY JOY KID	990 F
BASEBALL STAR	1290 F
NINJA COMBAT	1290 F
NAM 1975	690 F
BLUES JOURNEY	1390 F
SOCCER BRAWL	1490 F
MUTATION NATION	N.C
LAST RESSORT	N.C
MANETTE	450 F
MEMORY CARD	190 F

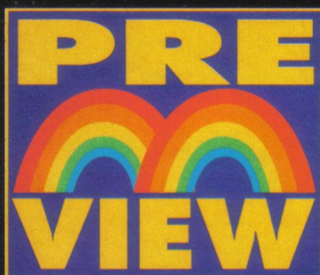
ATARI LINX

LYNX II	790 F
ADAPTATEUR SECTEUR	130 F
SACOCHE	120 F
SLIME WORLD	290 F
PAPER BOY	290 F
ISHIDO	290 F
BLOCK OUT	290 F
A.P.B.	270 F
BILL & TED ADVENTURE	290 F
3 D STUNT RUNNER	290 F
CYBERBALL	290 F
SCRAPYARD DOG	270 F
TURBO SUB	290 F
PIT FIGHTER (semestre)	N.C
TOKI (semestre)	N.C
SHADOW of the BEAST (semestre)	N.C
STRIDER II (semestre)	N.C
KLAX	290 F
AWESONE GOLF	290 F
VICKING CHILD	290 F
CALIFORNIA GAMES	290 F
WARBIRD	290 F
NINJA GAIDEN	290 F

AMIGA CD/TV

- CLAVIER, SOURIS,
- TELECOMMANDE INFRA ROUGE
- LECTEUR DE DISQUETTES 3" 1/2
- 2 LOGICIELS CD
- STARTERKIT+ WORKBENCH 6990 F

49, Rue Paradis 13006 Marseille - Tél. : 91 33 33 44 - Fax : 91 33 80 22

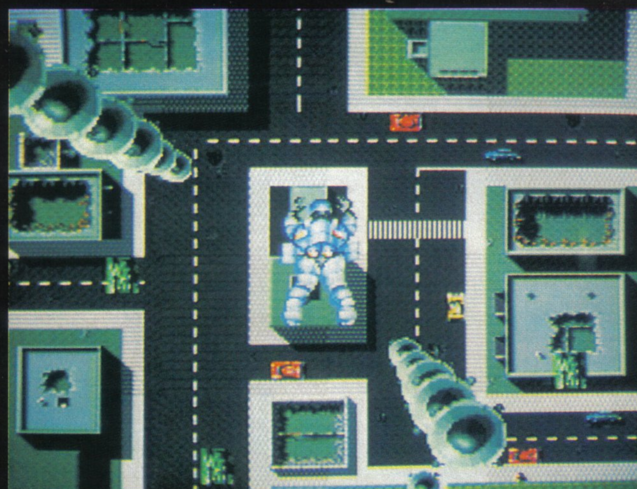


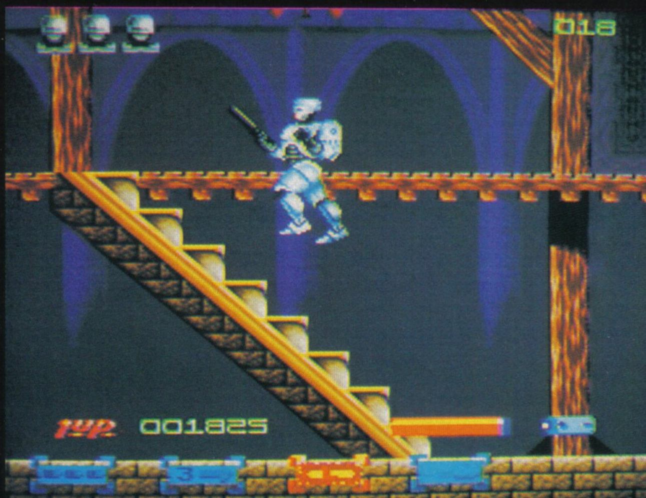
ROBOC

Alors que le film n'est pas encore sorti dans les salles françaises, voici déjà le jeu qui arrive à pas de géants sur Super Famicom. Cette fois-ci encore, vous vous retrouvez dans la peau du plus évolué flic du siècle, vêtu d'électronique et de métal à l'épreuve des balles. Transcendé par on se sait quelle mission secrète, Robocop se doit d'accomplir sa tâche sur le champ et de rayer de la surface du globe tous les salopards, tous les déchets humains, tous les traficants de drogue et d'armes, tous les violeurs, bref tous les enfoirés qui pullulent et sont néfastes à l'épanouissement du monde. Armé d'une arme à gros calibre, Robocop devra canarder comme une bête et utiliser toute son énergie pour venir à bout des difficultés innombrables qui le guettent (et je vous garantis, qu'il n'y en a pas peu!).

Dans sa très grande majorité, toute l'action de Robocop se déroule à la manière du jeu d'arcade que l'on connait. Le héros avance nonchalamment dans plusieurs endroits fort mal fréquentés d'une façon générale suivant un scrolling horizontal. Pour éviter les tirs ennemis, il pourrait, bien sûr, dégommer l'ennemi avant que son tir ne le touche ou, plus simplement, sauter afin qu'aucun projectile ne vienne troubler l'éclat de son armure. Toutefois, je vous mets de suite en garde, cela ne sera guère évident, surtout devant le nombre colossal et sans cesse croissant de personnages antipathiques qu'il croisera.

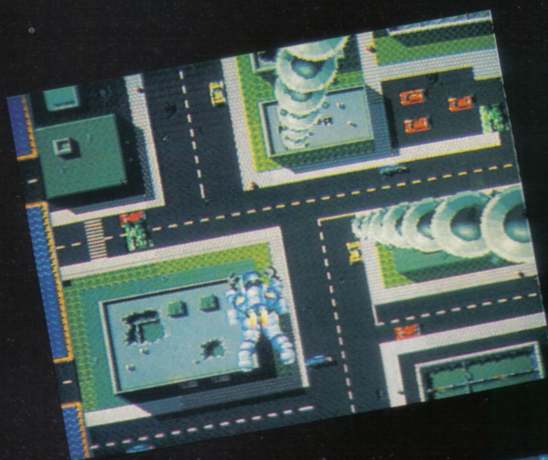
Pour casser un petit peu le rythme et pour rendre Robocop encore plus attrayant, Ocean a également inclus dans cette réalisation, un Shoot'Em Up à scrolling vertical dans lequel vous dirigez un Robocop volant (je ne peux malheureusement pas vous dire si cette scène suit celle du film, je n'ai pas encore eu l'occasion de la voir). Cette scène est cependant d'un gigantisme tout-à-fait méritoire. En fait, elle ressemble comme deux gouttes d'eau à celle en deux dimensions de Thunder Blade en arcade, lorsque l'hélicoptère peut soit tirer en avant avec des mitrailleuses, soit larguer des bombes pour détruire les installations au sol. On y retrouve le même superbe scrolling vertical et le même effet de profondeur. D'ailleurs, dans cette scène, il est parfaitement possible de monter et de descendre en altitude, ce qui à l'écran provoque des effets de zoom et des effets spéciaux assez géniaux, pour ne pas dire carrément balaises. C'est d'ailleurs à ma connaissance, la première fois que l'on réalise ce type de scrolling sur une console, pour cela nous remercions Ocean qui s'est vraiment décarcassé pour nous pondre une telle merveille. Attendez, c'est pas encore fini. La version que nous avons eue entre les mains, était malheureusement loin d'être terminée, les programmeurs nous ont assuré que de nombreuses modifications et de nombreux ajouts viendront rendre Robocop III encore plus fantastique. Encore un jeu sur Super Famicom, que j'ai hâte de voir complètement achevé. Aucune date de sortie n'a encore été annoncée. Dommage, il faudra attendre (et je hais ça!).

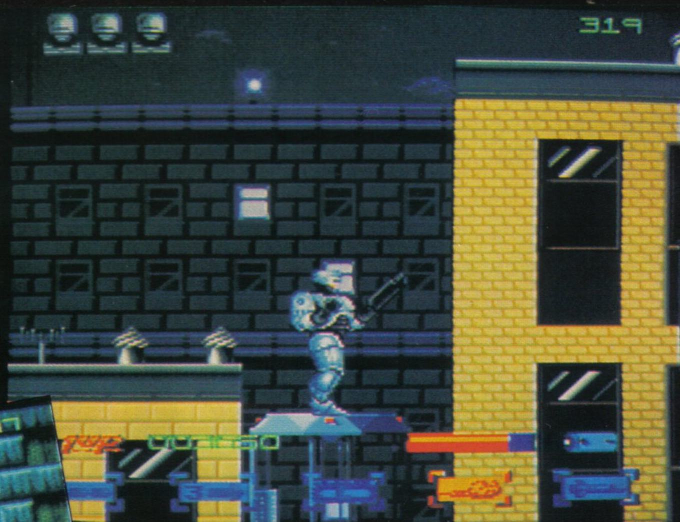




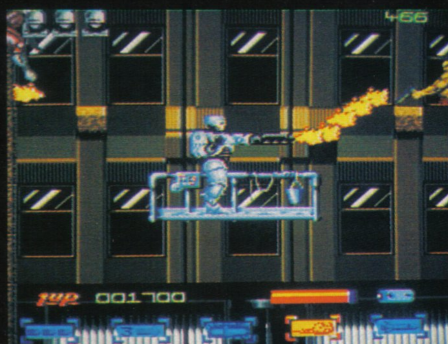
La force au service de la loi !

COP III







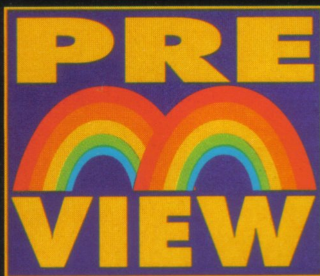






ocean

PREVIEW SUR MEGADRIVE



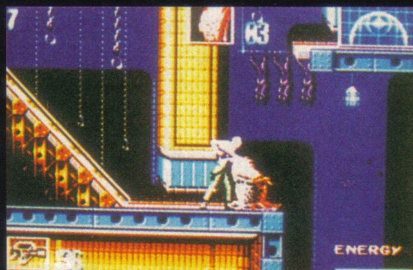


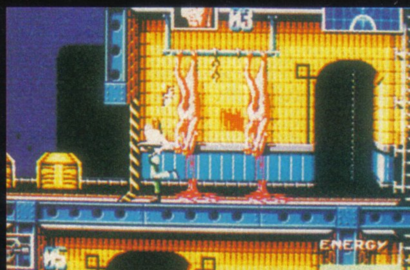
ILS SONT DE RERETOUR

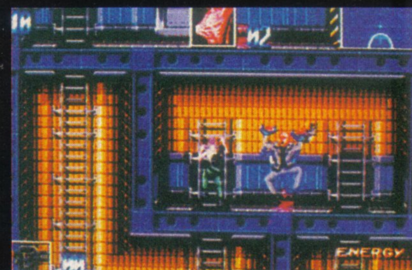
Aux States en avril, Alien III, le film dans lequel on retrouvera la belle et géante (1m 80 sans talons aiguilles) Sigourney Weaver, sortira dans toutes les salles. Un mois plus tard Alien III, le jeu, sera disponible sur Megadrive.
Dans le film, les Aliens se mélangent, après une manipulation génétique, à la race humaine, créant ainsi une nouvelle espèce de monstres à apparence humaine. Ces nouvelles caractéristiques, qui à l'écran plongent le spectateur dans un état d'effroi rarement atteint, font de ces êtres des bêtes sanguinaires encore plus terrifiantes, abominables (il n'est ici aucunement question d'homme des neige!) et dangereuses car maintenant elles sont physiquement comme nous. Je ne vous raconte pas le boxon, pour les distinguer. Heureusement Ripley, l'héroïne des deux précédents épisodes est là, une fois de plus, pour sauver l'humanité de cette menace qui gronde. Tout le scénario du jeu d'Alien III est donc basé sur le scénario du film d'Alien III. Vous êtes Ripley et c'est à vous qu'incombe la tâche de sauver la destinée du monde. Ne fléchissez pas, ça serait con. Imaginez un peu la honte si vous ne parveniez pas à la fin de votre mission.
Tout au long du jeu, vous serez armé avec des engins de destruction dernier cri dans le high-tech. Des trackers à ultra-sons vous permettront de suivre à la trace les ennemis, des lance-grenades, des lance-flammes, des grenades à particules assureront votre défense. Ne paniquez pas, au niveau de l'armement vous serez aussi blindé que l'armada américaine lors de la guerre du Golf. Votre mission, on s'en serait douté, consistera à découvrir la planque du chef des Aliens et de lui bousiller la tête aussi radicalement que ça. Cette mission sera périlleuse, toutes les chances devront êtres mises de votre côté. A vrai dire, ce que Ripley a fait dans les deux premiers épisodes était du pipi de chat par rapport à ce que vous allez vivre maintenant.
En arpentant les couloirs étroits, en escaladant les échelles, vous trouverez des aliens planqués. A vous de savoir leur sauter sur le poil pour les expédier dans une autre dimension. Annoncé pour l'été, Alien III devrait être un grand jeu sur Megadrive d'autant qu'il tient sur une cartouche de huit mégas.

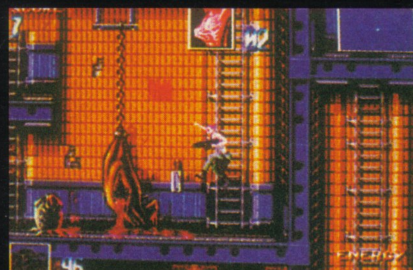
LA PREMIERE BATAILLE

Le premier niveau de ce jeu est assez peu habituel. Au lieu de l'action que l'on a généralement dans ce style de titre, où l'on navigue de droite à gauche en quête d'ennemis à déglinguer, vous êtes au bon milieu d'un labyrinthe. En essayant de trouver votre chemin, vous serez attaqué par des Aliens mutants.











EDITEUR : ARENA
DISPONIBILITE : CET ETE





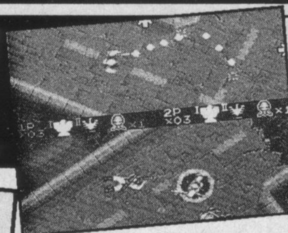
SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM

Comprenant 2 manettes, un câble péritel et une alimentation

2490 Frs AVEC CONTRA SPIRIT

GARANTIE 1 AN PIECE ET MAIN D'OEUVRE



ENFIN !!! La suite du célèbre "CONTRA" : **CONTRA SPIRIT**

2 joueurs en même temps, de très nombreuses armes différentes, des effets de rotation même à deux simultanément, une qualité sonore exceptionnelle, la plus grande réalisation de Konami sur Super Famicom. N'hésitez pas à le commander, ce jeu est N°1 des ventes au Japon...

CONTRA SPIRIT : 695 Frs



Le must des courses de F1. Tous les nouveaux grand-prix, le nouveau décompte des points. Vue 3D en rotation selon le principe de "F-zero". Possibilité de configurer votre propre voiture, de jouer en GP ou en entrainement, sauvegarde des records et de 4 parties différentes... **INDISPENSABLE...**

F1 EXHAUST HEAT : 695 FRS

ACCESSOIRES :

Câble péritel pour Super FamiCom ou Super N.E.S	499 f
Alimentation	199 f
JB King (Joystick)	690 f
Joypad Ascii	399 f
Joypad Hori Commander	349 f
Câble stéréo	249 f
Câble Audio Vidéo	199 f

JEUX POUR SUPER FAMICOM

Actraiser	645 f
Actraiser II (Soul Blader)	695 f
Area 88	545 f
Arthur Quest	695 f
Castlevania IV	645 f
Chess Master(U.S)	645 f
Darius Twin	595 f
F-Zero	645 f
F1 Exhaust Heat	695 f
F1 Grand Prix	695 f
Final Fight	645 f
Final Fight Guy	695 f
Goemon Fight	645 f
Gradius III	595 f
Hyper Zone	495 f
Jerry Boy	495 f
Joe And Mac	645 f
Lemmings	595 f
Nosferatu (Prince Of Persia)	645 f
Paper Boy II (U.S)	595 f
Pilot Wings	595 f
Populous	595 f
Pro Football (John Madden)	645 f
Pro Soccer	595 f
Raiden Trad	595 f
Super Adventure Island	695 f
Super Chinese	645 f
Super E.D.F	645 f
Super Formation Soccer	695 f
Super Mario World	645 f
Super Pro Wrestling	645 f
Super R-Type	545 f
Super Tennis	645 f
Super Valis	695 f
Thunder Spirit	595 f
Y's III	645 f
Zelda III	695 f

Les nouveautés Shoot Again

Contra Spirit	695 f
F1 Exhaust Heat	695 f
Rocketeer	695 f
Octogiriso	595 f
RPM Racing	645 f
Road Master	645 f
Final Fight Guy	695 f
Xardion	695 f



XARDION 695 Frs

(1)40.38.02.38 pour les dernières News...



ROCKETEER 695 Frs

S.T.G		695 f
Axelay		695 f
Super Valis		695 f
Bill Laimber		645 f
Smash TV	(U.S)	595 f
Home Alone	(U.S)	595 f
Super Off Road	(U.S)	595 f
Adams Family	(U.S)	595 f
Wrestlemania	(U.S)	595 f
Pit Fighter	(U.S)	595 f

Shoot Again

145 rue de flandre
75019 Paris.
Téléphone :
(1)40.38.02.38
(1)4034.36.26
M° Crimée ou Corentin Cariou
Ouvert du lundi au samedi de 10H30 à 19H30



SHOOT AGAIN : SPECIALISTE DE LA V.P.C

OFFRE SPECIALE

GAME GEAR + OUT RUN = 1090 Frs

PROMO DU MOIS

GARANTIE PAR Shoot Again 1 AN PIECE ET MAIN D'OEUVRE



Aleste	295 f
Ax Battler	275 f
Chase HQ	275 f
Columns	245 f
Devilish	275 f
Donald	295 f
Eternal Legend	245 f
Fantazy Zone	245 f
Fray	275 f
Gagala 91	245 f
Gerubi (adventure of)	245 f
G-Loc	275 f
Super Golf	275 f
Griffin	275 f
Magical IGuy	275 f
Magical Puzzle	275 f
Halley Wars	275 f
Space Harrier	275 f
Joe Montana Football	295 f
Ninja Gaiden	295 f
Mappy	275 f
Mickey Mouse	295 f
Super Monaco GP	275 f
Out Run	295 f
Pud And Putter	245 f
Pengo	245 f
Psychic World	275 f
Rastan Saga	295 f
Shinobi (GG)	295 f
Slider (Skweek)	245 f
Sonic	295 f
World Base Ball	245 f
Super Base Ball 91	295 f
Waga Land	245 f
Wall Of Berlin	245 f
Wonder Boy	275 f

LES NOUVEAUTES :

Phantasy Star Adventure	295 f
Alien Syndrome	275 f
Buster Ball	275 f
Wonder Boy InMonsterLand	295 f

LES ACCESSOIRES :

Vs câble	199 f
Loupe "Wide Gear"	175 f
Battery pack (Avec alimentation)	349 f
Game Bag	99 f
Alimentation	199 f
Adaptateur Master Gear	199 f

Permet d'utiliser les jeux Master System sur Game Gear



Heavy Weight Champ 275 Frs

NOUVEAU : LE BATTERY PACK 349 Frs

NOUVEAU ! Avec le battery pack, économisez des centaines de francs en piles !

LIVRE AVEC UNE ALIMENTATION

Amorti dés la 25éme heure de jeu.

Le battery pack est l'accessoire indispensable à toute Game Gear...

Trés simple d'utilisation



GARANTIE PAR Shoot Again 1 AN PIÈCE ET MAIN D'OEUVRE

MEGADRIVE 990 FRS

comprenant 1 manette, 1 câble péritel et 1 alimentation



LA MEGADRIVE JAPONAISE



La première console de la génération des 16 bits, la console High-Tech la plus vendue depuis 1 an. Avec son micro processeur 68000, un son stéréo sur 8 voies FM et une image plein écran, la Megadrive japonaise accepte, sans adaptateur, les jeux japonais, américains et français...

Megadrive	990 f
Megadrive + 1 jeu	1290 f
Nous consulter pour le jeu	
Megadrive 50 Hz	990 f
Megadrive 50 Hz + 1 jeu	1290 f
Nous consulter pour le jeu	

La Megadrive japonaise 60 Hz est une console fonctionnant sur tous les récents téléviseurs munis de chaine AU ou AV. La Megadrive japonaise 50 Hz est une console fonctionnant sur absolument tous les téléviseurs péritels. Toutefois, certains jeux japonais ou américains ne fonctionnent pas.
Contactez-nous pour en savoir plus !

MEGA CD 4490Frs

avec 1 jeu :"Earnest Evans"
et une alimentation pour Mega CD

Le MEGA CD : La toute dernière merveille de SEGA, un micro-processeur 68000 cadencé à 12 Mhz (identique à la Neo-Geo), 6 Mégas de mémoire vive, un son stéréo sur 16 voies (FM, et PCM), des effets de zoom, de rotation et de déformation en hard.

Le Mega CD ; Le Must Des Accessoires...

Earnest Evans	Arcade	549 f
Funky Horror Band	Aventure	549 f
Heavy Nova	Combat	549 f
Nostalgia 1907	Enquête	549 f
Lunar (The sylver star)	Aventure	549 f
Sol Feace	Tir	549 f
Rising Sun	Aventure	599 f

Shoot Again
145 rue de flandre
75019 Paris.
Téléphone :
(1)40.38.02.38
(1)4034.36.26
M° Crimée ou Corentin Cariou
Ouvert du lundi au samedi de 10H30 à 19H30



SHOOT AGAIN : SPECIALISTE DE L'IMPORT

LES ACCESSOIRES

Arcade Power	449 f
Stick	149 f
Joypad	199 f
Péritel	199 f
Alimentation	

Adaptateur de jeux japonais pour console française 99 f

Les grands Hits...

After Burner		399 f
Aleste		449 f
Alex Kidd		299 f
Alien Storm		449 f
Batman		490 f
Beast Warriors		449 f
Cynoug		490 f
Dahna		449 f
Dick Tracy		399 f
Double Dragon II		299 f
F1 Grand Prix		449 f
F1 Circus		449 f
F22 Interceptor		490 f
Fighting Master		490 f
Ghouls'N Ghosts		449 f
Golden Axe II		399 f
Galaxy Force II		349 f
Hell Fire		399 f
Immortal		490 f
Joe Montana Fooball II		449 f
John Madden 92		490 f
Kabuki Soldier		399 f
Marvel land		449 f
Magical Boy		399 f
Mercs		490 f
Monster Lair		299 f
Monwalker		299 f
NHL Ice Hockey		490 f
PGA Tour Golf		490 f
Pit Fighter		449 f
Populous		490 f
Phantasy Star II	(U.S)	590 f
Phantasy Star III	(U.S)	590 f
Road Rash		490 f
Rolling Thunder II		449 f
Runark		299 f
Shadow Dancer		399 f
Shinning And Darkness	(U.S)	590 f
Street Smart		449 f
Saint Sword		449 f
Steel Empire		449 f
Strider (The)		399 f
Super Monaco GP		449 f
Super Volleyball		449 f
Tecmo World Cup 92		449 f
Thunder Fox		349 f
Thunder Force III		490 f
Toki		449 f
Toe Jam And Earl		449 f
Undead Line		449 f
Valis II		449 f
Valis III		449 f
Wani Wani World		399 f
Wonder Boy IV	(U.S)	490 f
Y's III	(U.S)	590 f

Les classiques...

Mickey Mouse	399 f
Fantasia	449 f
Sonic The Hedgehog	399 f
Donald (Quackshot)	
Street of rage	449 f
Spiderman	399 f
Devil crash	449 f
Out run	490 f
The super shinobi	399 f
	399 f

Les nouveautés Shoot Again

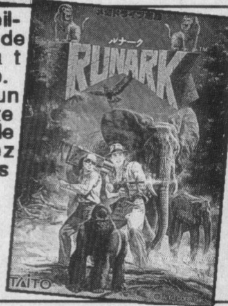
Battle Mania	SHT	*449 f*
Steel Empire	SHT	*449 f*
Take The "A" Train	SLG	*399 f*
Shinning Force	RPG	*499 f*
Shadow Of The Beast	ACT	*449 f*
Turbo Out Run	RAC	*449 f*
Pit Fighter	COM	*449 f*
Crude Buster	COM	*490 f*
Thunder Pro Wrestling	SPT	*449 f*
Alisia Dragoon	ACT	*490 f*
Grand Slam	SPT	*449 f*
Art Alive (Utilitaire de dessin)		*449 f*
Jordan VS Bird (NBA II)	SPT	*490 f*
Slime World	ACT	*449 f*
F1 Hero MD	RAC	*490 f*
Desert Strike	ACT	*449 f*
Badomen	ACT	*449 f*
Mario Lemieux Hockey	SPT	*449 f*

LES MEGA-PROMOS



Un des plus grands succès d'arcade de ces 5 dernières années. Retrouvez tout le plaisir de ce Beat'Em Up chez vous. Jouez seul ou à deux simultanément. Délivrez votre fiancée.

DOUBLE DRAGON II 345 FRS



Un des meilleurs jeux de combat signé Taïto. Incarnez un aventurier qui lutte contre une bande de braconniers. Partez délivrer tous les animaux d'Afrique.

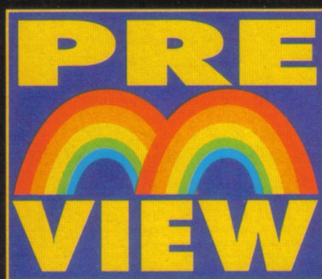
RUNARK 295 Frs

Pack COMBAT : Double Dragon II + Runark **590 Frs**



Une caricature des très célèbres "Valis". Toute la richesse des "Valis", la maniabilité, le même intéret... Des sprites énormes, une action incessante, un des meilleurs "Valis".

SD VALIS 275 Frs



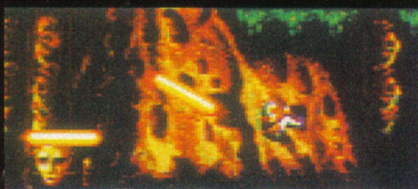
ATOMIC RUNNER

Dans un monde ludique où les jeux de plates-formes existent à la pelle, il est rare de trouver un jeu original sortant un peu des sentiers battus du jeu traditionnel.
Pourtant, c'est cool d'avoir de temps en temps un jeu qui sort du train-train habituel. Data East a, avec Atomic Runner, trouvé l'originalité et personne ne s'en plaindra. Dans ce jeu d'action au scrolling horizontal, vous jouez le rôle d'un cyborg pas tout-à- fait normal. Mais où se trouve la normalité chez un cyborg?
Notre sympathique humanoïde, aussi fort soit-il, a un grave problème: il ne peut que courir et cela tout au long du jeu. S'il peut par contre, s'arrêter de temps à autre très brièvement, le scrolling, lui, continue toujours comme si de rien n'était, ce qui ne simplifie pas les choses.
Avec Atomic Runner, vous avez le choix de toute une série d'armes différentes dont un ultra beam (un rayon laser dévastateur) et une roue de feu tout-à-fait impressionnante. Toutes ces armes pourront être tirées dans huit directions, même lorsque vous serez en train de virevolter dans les airs grâce à de superbes sauts périlleux.
L'aventure, ou plutôt l'action, commence dans une base secrète où une première vague d'ennemis vous attend de pied ferme. Eclatez les araignées et autres bestioles, ramassez les chandeliers pour obtenir des bonus supplémentaires et sautez au-dessus du pont de feu pour commencer le stage 1-2. Dans cette seconde moitié de stage, la difficulté majeure rencontrée sera les mains géantes qui essayeront de vous capturer. Tirez sur les doigts pour arrêter leur assaut et continuez à courir pour arriver au boss de fin. Le stage deux se situe dans un temple en ruines. On y retrouve d'ailleurs toute l'action du stage précédent, mais abattre le boss, c'est une autre paire de manches, il faudra trimer, trimer encore pour arriver à le dégommer. Il ressemble à un marshmallow entièrement fait de pierres. Son point faible, c'est ses yeux. Alors surtout, n'hésitez pas à lui en mettre plein la vue!
Actuellement, Atomic Runner n'en est qu'à l'état de prototype, mais lorsqu'il touchera les vitrines des meilleurs revendeurs, vers mai, ce jeu pourrait bien créer une surprise.

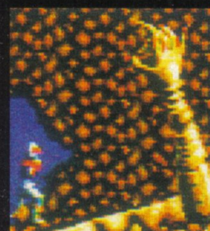

Le boss du premier niveau.


Le boss du second niveau.

Ces sphères semblent dangereuses, mais elle vous aident à traverser les cavernes.

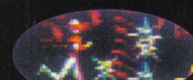

Le saut périlleux sera utile pour les situations difficiles.

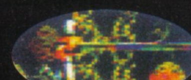


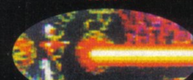

Ces mains sont une menace réelle. Elles vous attrapent pour permettre aux tueurs de vous massacrer.



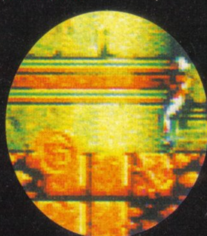

Pour obtenir des Power-ups, vous pouvez tirer sur les araignées ou éclater les torches en flammes.


Les Spikes Balls tournent et détruisent tout !


La masse est la plus forte arme de votre arsenal!


L'ultra beam vaporise vos adversaires!

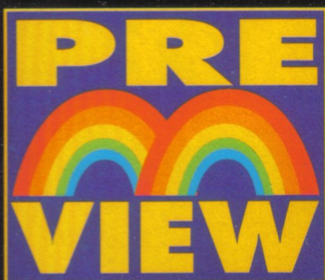

La roue de feu grossit lorsqu'elle avance!


L'argent trouvé vous permettra de gagner une vie supplémentaire lorsque vous aurez 20 pièces.

EDITEUR : DATA EAST
DISPONIBILITE : MAI

COURREZ POUR VOTRE VIE !





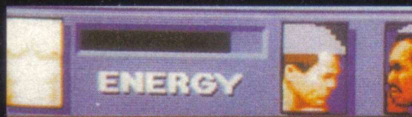
EVANDER HOLYFIELD REAL DEAL BOXING

L'action, la vraie. Le punch, le vrai. La baston, la vraie. Tout cela est en voie d'accomplissement sur Megadrive. Evander Holyfield, champion du monde des poids lourds (surtout depuis l'emprisonnement de Mike Tyson) a prêté son nom à cette seconde simulation de boxe sur la seize bits de Sega, tout comme James "Buster" Douglas (champion du monde de la même catégorie avant lui) l'avait fait dans Heavy Weight Champ.
Des graphismes détaillés, une animation souple feront très certainement de cette simulation, un des titres à bien placer au sein de votre logithèque.
Alors que l'action est vue de côté à la façon de James Buster, les deux combattants se font face. Dès le départ, juste après le gong, l'émotion est intense, le tout est tellement bien fait que l'on a presque l'impression d'être dans la peau du boxeur. Heureusement, ce n'est qu'une impression... Une prune dans la gueule n'est contrairement pas à la réalité, synonyme de billet gratuit pour une nuit à l'hosto!
Au niveau des techniques de combats, Evander Holyfield est remarquablement complet. Pour mettre votre adversaire K.O, vous aurez tout l'embarras du choix, direct au visage, au corps, crochet gauche, droite, upper cuts sanglants, bref cette simulation de Sega offre une panoplie de coups, digne des meilleures simulations de boxes en arcade. Une fois votre adversaire vaincu, un autre vous menacera, encore plus fort, plus baraqué, plus muscloneux que le précédent. Parmi toutes les options présentes, une particulière vous permettra de combattre à deux l'un contre l'autre. Dans ces conditions, la défonce est totale, à deux c'est bien connu, les jeux de combats sont toujours encore plus rigolos et distrayants. Réaliste dans le sens où les combattants voient, au fur et à mesure des prunes qu'ils se prennent dans la gueule, leur jauge de vitalité et de puissance diminuer, Evander Holyfield "Real Deal" Boxing ne sera malheureusement pas disponible avant le second trimestre de cette année, il faudra donc attendre encore un tout petit peu avant de pouvoir profiter des joies de la boxe.

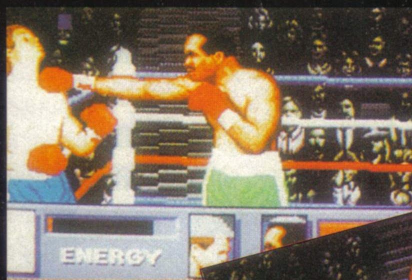

ENFERMEZ LE DANS UN COIN !



ATTENTION A VOTRE ENERGIE !



AFFAIBLISSEZ VOTRE ADVERSAIRE.

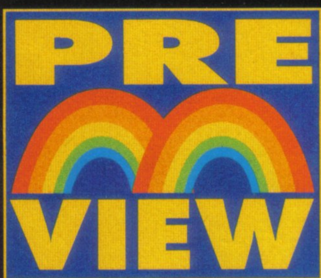






EDITEUR : SEGA
DISPONIBILITE : SECOND TRIMESTRE





PSYGNOSIS DEVELOPPE SUR CONSOLE



Psygnosis, l'une des boites les plus réputées de la profession sur micro, se met à développer sur console et plus particulièrement sur Megadrive. WJS est une équipe de programmeurs qui développe pour ce label sur la 16 bits de Sega. D'une cogitation commune sont sortis deux titres, tous deux issus de l'Amiga: Blood Money et Beast II (la suite de Shadow Of The Beast).

BEAST II



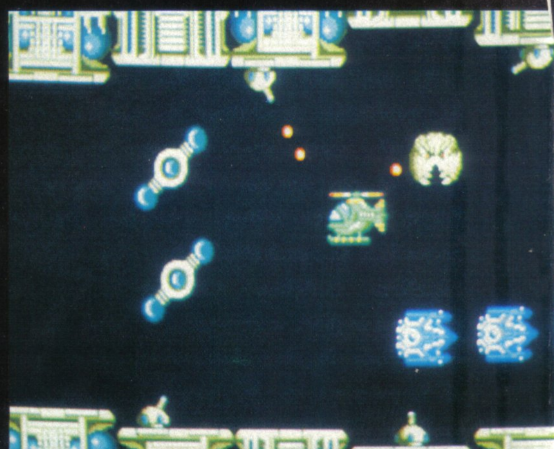
Après une lutte sanglante à la recherche d'une personnalité perdue dans Shadow Of The Beast, Beast II vous transcende dans la peau d'un valeureux guerrier, primitif certes, mais courageux. Cette version, également issue de l'Amiga a elle aussi connu quelques modifications qui rendent le jeu plus agréable et plus fourni. Outre les modifications de décors, on notera surtout les dimensions de l'aire de jeu qui ont presque doublé par rapport à celles que l'on connaissait sur ordinateurs.

Alors que le guerrier se déplace avec une souplesse de mouvement étonnante (la meilleure à ce jour sur Megadrive), il faudra dévaster des régions entières et éviter les gros monstres avides de sang qui guettent. Pour vous aider dans ce monde gigantesque, des fenêtres vous assisteront en vous donnant des indications précieuses. Le jeu est actuellement développé sur Mega-CD et de nouvelles améliorations vont encore être ajoutées. Attendez-vous à voir des trucs fabuleux sur vos écrans.



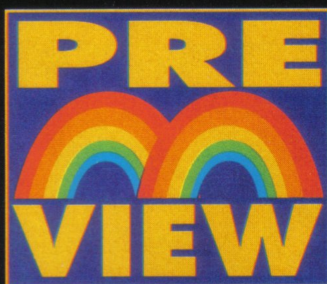
BLOOD MONEY

Blood Money est un Shoot'Em Up à scrolling multi-directionnel qui, sur micro, a connu un bon succès. Pour le convertir sur Megadrive, WJS a entièrement transféré le code 68000 de l'Amiga à la Megadrive. Toutefois, et afin d'avoir une meilleure version sur console, ils se sont permis d'y modifier et d'y ajouter quelques éléments, ce qui n'est pas pour déplaire. Ainsi, les décors du fond ont été améliorés en finesse et en complexité de dessin. Plus jolis donc, les décors de Blood Money comportent désormais soixante-quatre couleurs au lieu de seize comme c'est le cas sur l'Amiga. De plus, de nombreux sprites et monstres ont été ajoutés, augmentant le potentiel du jeu. Trois niveaux de difficultés sont présents, ainsi du Shoot'Em Uppeur de folie aux non-initiés, tout le monde y trouvera son compte. L'action, elle, se déroule sur quatre niveaux géants qui vous tiendront en haleine suffisamment longtemps pour être heureux. Prévu pour la fin du mois d'avril en Angleterre, Blood Money n'est pas encore annoncé en France, mais nous pensons que cela ne devrait pas être très long.

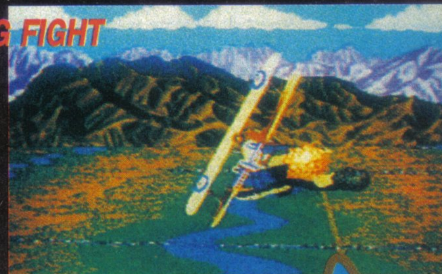


EDITEUR : PSYGNOSIS
DISPONIBILITE : MAI





LE CIEL EST LA SEULE LIMITE !

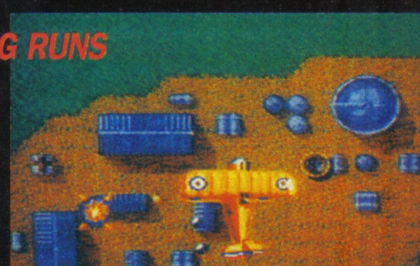


THE DOG FIGHT

Vous mission consiste tout simplement à éliminer toute la vermine qui vient troubler la beauté du paysage dans des duels toujours en un contre contre.

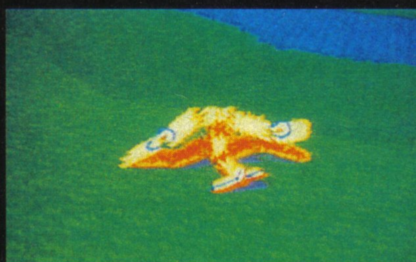
Wings 2

Préparez-vous à une lutte sans merci, une lutte chaude, une lutte intense, une lutte où la pitié est un mot inconnu avec Wings 2 de Namco. Cette simulation de combat aérien se déroule en France en 1916 en plein coeur de la première guerre mondiale. Suite de Wings, très connu des possesseurs de micro-ordinateurs ludiques, Wings 2 comporte quelques modifications de taille par rapport à son prédécesseur. La plus intéressante d'entre elles est sans aucun doute celle que vous permet de voir le paysage, non plus de l'intérieur du cock-pit, mais de l'extérieur. Votre avion, un biplan, évoluera devant vous comme si un avion suiveur le traçait à l'odeur. Cette nouvelle vision du jeu apporte une meilleure notion de perspective, en un seul coup d'oeil, ont évalue ainsi sa position par rapport au sol (grâce à l'ombre projetée) et par rapport aux autres avions qui seront avec vous dans le ciel. Dans Wings II, plusieurs missions seront proposées; parmi elles, nous noterons notamment celle qui nous entraînera dans un conflit aérien, une sorte de duel contre plusieurs adversaires et celle où il faudra balancer des bombes sur les installations ennemies qui n'ont strictement rien à faire sur notre territoire. Attention toutefois aux tirs de DCA, si vous êtes touché, le crash est certain. En fonction des épreuves, des types de représentation graphique différents assureront une parfaite maîtrise de tous les éléments du jeu; une vue en trois dimensions (à la façon de Pilotwings) pour les combats aériens et une vue "du dessus" pour les phases de bombardements. Durant les combats, rien, à part votre dextérité à manier le manche, ne pourra vous sauver la mise.

Fusant de toutes parts, des rafales de mitrailleuses lourdes pourront venir ternir la beauté du paysage et la clarté du ciel, mais ce sont les seuls éléments qui pourront ternir cette quiétude terrestre. Pour regagner votre "home sweet home" en bon état et accomplir votre mission sans vous faire abattre comme un canard le jour de l'ouverture de la chasse, courage et volonté seront nécessaires. Comportant des graphismes digitalisés spectaculaires, Wings II sera disponible aux States dans le courant du mois de Mai. Préparez vos thunes, Wing II c'est du grand art.



BOMBING RUNS

Une de vos nombreuses missions est de bombarder les lignes ennemies. Pour avoir un tir précis, mieux vaut voler en rase-motte, mais attention, la DCA peut vous toucher à chaque instant.

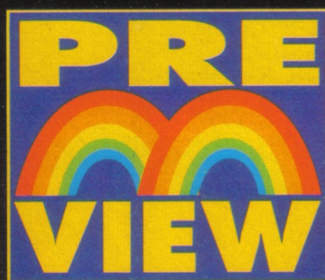


Ne laissez pas cela vous arriver!

EDITEUR : NAMCO
DISPONIBILITE : MAI



PREVIEW SUR SUPER FAMICOM



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES IV TURTLES IN TIME

Devant le succès rencontré par les Tortues Ninja sur NES, il fallait bien que Konami (une maison d'édition ô combien réputée) adapte ce jeu sur Super Famicom. Plus encore qu'une simple adaptation, ce Tortue Ninja est à couper le souffle, puisqu'il n'est ni plus ni moins que la conversion du jeu d'arcade. Turtles IV: Turtles In Times est l'un des plus beaux et des plus étourdissants jeux que l'on ait vu ses derniers temps sur cette bécane. L'animation est absolument incroyable (enfin ne jugeons pas trop hâtivement, mais c'est ce qu'il ressort de ce qu'on a pu voir de la pré-version) et les tortues ont une liberté d'action phénoménale. Avec plus de vingt mouvements différents dans leurs attaques, dans leurs défenses ou dans leurs façons de mourir, ce titre semble très riche. Amateurs de la borne d'arcade, à vos Super Famicom, les deux versions se ressemblent comme deux gouttes d'eau. Toutefois, ici, les fans trouveront quelques mouvements supplémentaires encore inédits encore, drôles et spectaculaires à la fois. Plusieurs ont attiré notre attention, et particulièrement un où les tortues attrapent un des membres du gang des Foot Clan (les ennemis) par le bras et le jettent à terre comme un vulgaire sac de pommes-de-terre. Dans cette version de Teenage Mutant Ninja Turtles, deux nouveaux jeux pourront être sélectionnés à partir d'un menu au départ. Dans le premier il faudra massacrer ses ennemis le plus rapidement possible pour établir un record en seconde. Dans le second jeu, en provoquant un de vos partenaires "humain", vous aurez l'occasion de jouer à un véritable jeu de baston à la manière de Street Fighter II (que nous préviewons également -c'est un nouveau terme- dans ce numéro) avec les pizzas en plus ! Avec la puissance de la technologie seize bits de Nintendo, Konami (l'éditeur, je vous le rappelle) donne une seconde vie aux Tortues Ninja, avec des graphismes hyper géants, une animation d'une rapidité et d'une souplesse rarement égalées et des musiques pétantes de dynamisme et d'accords démentiels. L'utilisation intense du mode 7 de la Super Famicom par les programmeurs a permis des effets spéciaux incroyables (décidément, les superlatifs, quand on les utilise, on en abuse), que seule la Neo-Geo réalisait alors. L'un dans l'autre (NDC: ?), ce quatrième volet des aventures des Tortues bouffeuses de pizzas (double ration de fromages s'vous plaît) est le meilleur de tous. Contenu sur une cartouche de huit mégas, TMNT est attendu dans le courant du mois de juin. Attention les yeux, ça va chauffer !

FRAPPEZ VITE, BIEN ET FORT POUR BATTRE LE RECORD !





A DEUX, TMNT EST UN VRAI JEU DE BASTON !





La puissance d'une 16 bits au service de tortues !





NIVEAU UN : MANHATTAN A MINUIT

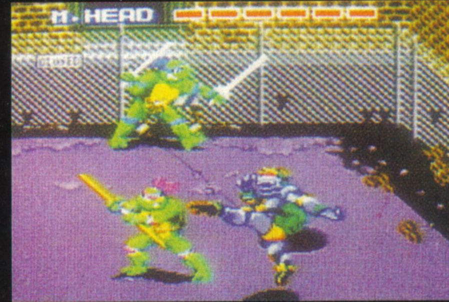


1ER BOSS: BAXTER





NIVEAU DEUX : UNE PETITE BASTON DANS LA RUE



2EME BOSS : MECHATURTLE







UN ZOOM EXTRAORDINAIRE !







FAITES GAFFE AUX TAUPES !

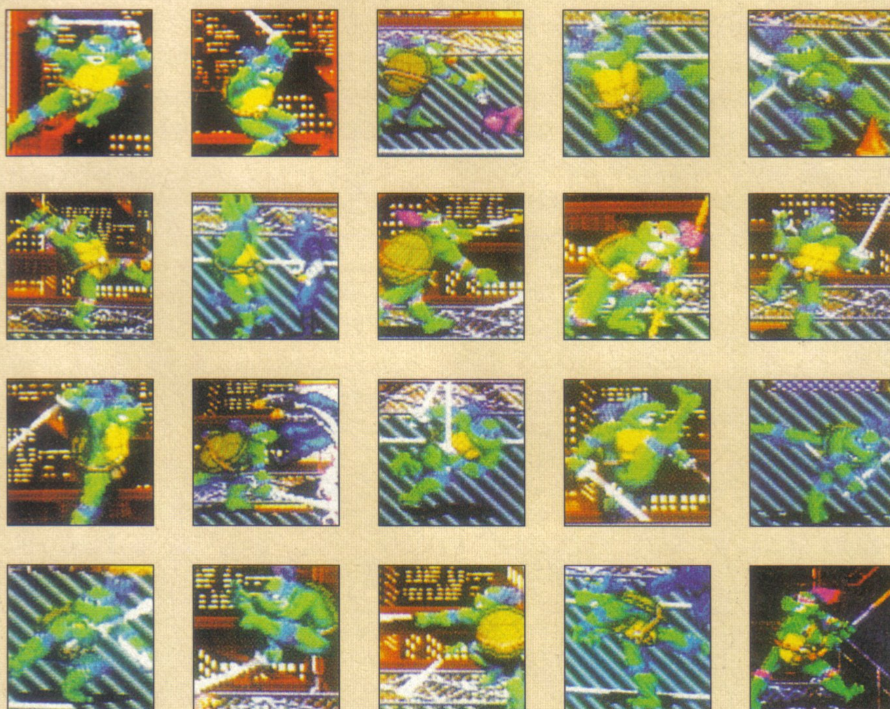








UNE TONNE DE FAÇONS DE MOURIR !



PLUS DE 20 MOUVEMENTS INCROYABLES !

EDITEUR : KONAMI
DISPONIBILITE : JUIN



PREVIEW SUR SUPER FAMICOM



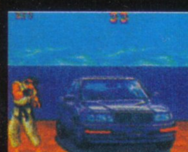


La puissance à l'état pur !

Explosif, tonitruant, extraordinaire, magnifique, fantasmagorique, géniallissime, tous les superlatifs sont bons pour qualifier Street Fighter II.
Elu (quasiment) à l'unanimité meilleur jeu d'arcade, Street Fighter II est en cours de réalisation dans les ateliers de Capcom. A la lecture de la capacité mémoire de la cartouche sur laquelle ce jeu est programmé, première surprise: seize mégas! Pas moins que cela, Street Fighter II tient sur une cartouche de seize mégas, le double de la capacité mémoire des plus grosses cartouches actuellement disponibles sur le marché sur Super Famicom, et quatre mégas de plus que la plus grosse cartouche sur Megadrive. C'est tout simplement incroyable. Une question se pose alors. Jusqu'où iront-ils? Fans de combats, amateurs de baston, vous pouvez d'ores et déjà vous réjouir: Street Fighter II sera assurément le plus gros titre de l'été. Annoncé déjà dans nos colonnes, nous n'avons pu résister au plaisir, à la tentation de vous en dévoiler plus.
Les contrôles, les graphismes, la maniabilité, la jouabilité, les musiques ainsi que la possibilité de jouer, tout cela est présent dans cette adaptation de l'arcade. Pour la plus grande satisfaction de tous, aucun détail n'a été mis de côté par les programmeurs pour offrir à tous les passionnés de ce jeu une version sublime. Ce titre, je vous le garantis, est assuré d'être l'un des plus gros de l'année, certains vont même jusqu'à dire que Street Fighter II est une révolution dans le monde du jeu vidéo à domicile. Nous jugerons sur pièce, une fois que l'on aura pu profiter de la version définitive.
Ceux d'autres vous qui ont déjà eu l'occasion de manipuler ce jeu en arcade se souviendront certainement qu'il possède d'origine six boutons "fire". Pour le moment, Capcom étudie une telle manette pour Super Famicom; malheureusement celle-ci n'est pas encore disponible et ne le sera probablement pas à la sortie de Street Fighter II (quoiqu'en se forçant un peu, Capcom pourrait... Mais je n'ai rien dit). Pour parer ce manque de manette, Capcom a décidément pensé à tout puisque, via un menu de présélection, il sera possible de configurer le joypad d'origine à volonté.
Loin d'être facile, ce jeu de baston redoutable comporte douze niveaux d'une action haletante. Avec la trentaine de coups disponibles (d'où l'utilité des six boutons de tout à l'heure), vous aurez tout le loisir de mettre à mal votre adversaire. Faites tout de même gaffe à vous, il suffit parfois de recevoir une bonne baffe dans la tête pour perdre toute chance de victoire. Exaltant et palpitant à la fois, Street Fighter II est le jeu qu'il faudra posséder sur Super Famicom, s'il ne faut en posséder qu'un. Maintenant, au moins, vous êtes fixé. .

LES BONUS STAGES

Vous participerez à des stages de bonus tous les trois niveaux. Ces stages vous permettront de gagner un maximum de points mais aussi de tester votre niveau physique et votre capacité de destruction.



Laissez votre hargne s'exprimer sur cette caisse, qui sera pour un moment votre souffre douleur métallique.



Eclatez vingt de ces tonneaux et enfoncez le score précédent dans les abîmes de l'enfer !



C'est simple, il ne vous suffit que de perforer ces barils avec vos poings !

A VOUS DE JUGER !
LA SUPER FAMICOM
CONTRE L'ARCADE



VERSION SUPER FAMICOM

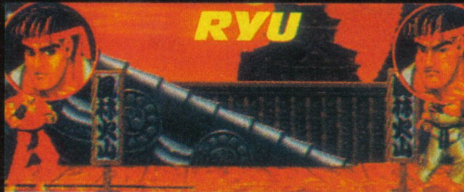


VERSION ARCADE









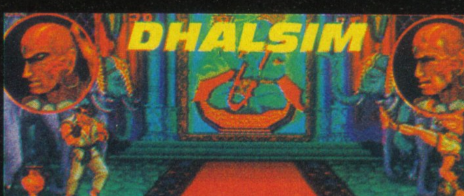
















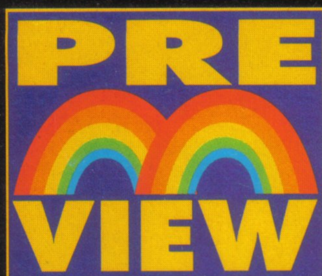






EDITEUR : CAPCOM
DISPONIBILITE : JUILLET





OUT OF THIS WORLD

Perdu dans une autre dimension !

Programmé à l'origine sur micro-ordinateur par Delphine Software (cocorico!) sous le nom d'Another World, Out Of This World profite de tous les avantages que peut offrir la Super Famicom, et peut être plus encore... En effet, cette cartouche de huit mégas permettra à l'aventurier de l'autre monde de jouer en temps réel. Rien n'est calculé d'avance (remarquez, sur SFC c'est rarement le cas, contrairement au ST ou à l'Amiga), tout à l'écran s'anime et se déplace au moment même où le processeur calcule. Pour ne rien gâcher à l'ensemble, une nouvelle technique de programmation que l'on ne connait pas encore sur Super Famicom, la technique des polygones a été utilisée, pour rendre l'action encore plus crédible permettant ainsi un effet cinématographique saisissant de réalisme.



Tout en avançant à l'intérieur de ce monde cruel vous serez amené à rencontrer des bêtes féroces. Bien souvent, il vaudra mieux courir que lutter.

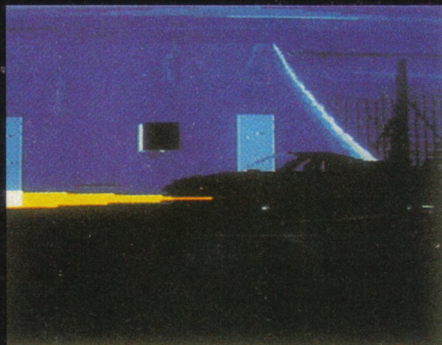


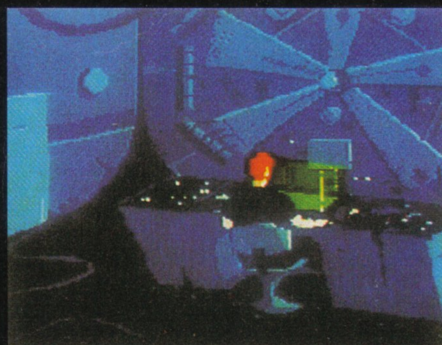
Il est extrêmement difficile de sortir de cette cage. Si vous y parvenez, tout vous sera permis.

Durant le jeu, vous serez mêlé à des affaires incroyables qui vous entraîneront dans un monde effrayant. Une fois une difficulté surmontée, continuez sur le même rythme les recherches: bien d'autres, peut-être même encore plus dangereuses, vous attendront au tournant.

Dans Out Of This World, vous serez un scientifique réputé et célèbre. Alors que vous travailliez tranquillement sur votre ordinateur, un trou noir survint brusquement. Une force incroyablement puissante vous entraîne alors dans des abîmes obscures, de l'autre coté du réel, dans un monde parallèle où votre vie dépend de votre rapidité et de votre capacité d'analyse.



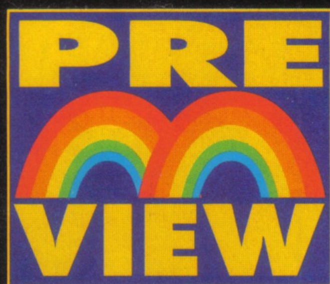




Dès le départ, vous suivez le héros lorsqu'il se barre au boulot. En prenant un Coca, histoire de vous désaltérer la gorge, un flash... Boom. Une gigantesque explosion se produit, un trou dans le sol, une faille et notre héros se retrouve projeté dans un autre monde. En chutant dans une rivière souterraine, il devra nager pour atteindre la berge, c'est alors que l'aventure commence.

EDITEUR : INTERPLAY
DISPONIBILITE : PRINTEMPS





SPACE MEGAFORCE

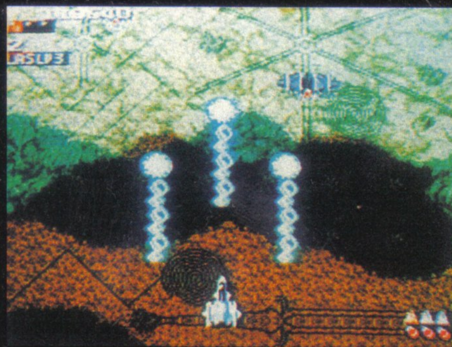
Désormais, vous connaissez l'histoire: une race extra-terrestre venue du fin fond de l'espace pour envahir la terre et vous êtes le dernier espoir pour la sauvegarde et la défense de la planète.
Tenez-vous prêt, soyez en alerte permanente, Space Megaforce vous entraînera dans une nouvelle dimension. L'action y est intense; pour dire vrai, sur Super Famicom en tout cas, jamais nous n'avions vu pareil déferlement de sprites, de couleurs, d'explosions et de lasers. Un choix de huit armes sera accessible en fonction des bonus que vous récupérerez tout au long de la demi-douzaine de niveaux contenus dans Space Megaforce. Chacune de ces armes peuvent être améliorées sur six niveaux d'énergie, ce qui donne en tout quarante-huit armes différentes. Avouez que c'est pas mal. Pas franchement technique, Space Megaforce est surtout débordant de vaisseaux et de tirs de partout. Un jeu rapide, puissant, qui devrait être disponible à la vente dès le mois de juin.



Votre puissance de feu est énorme. Matez juste les lasers traçants! La lutte continue.

Et hop, la super méga-bombe détruit absolument tout à l'écran.

Le triple tir et les méga-blasters sont mortels. Eliminez tout ce qui bouge sur votre passage.



Lorsque vous écouterez les explosions de Space Megaforce, baissez le volume si vous ne voulez pas devenir sourd !





Pour battre l'empire, il faudra que votre vaisseau soit réellement surarmé.

EDITEUR : TOHO
DISPONIBILITE : JUIN

Pénétrez dans une nouvelle dimension



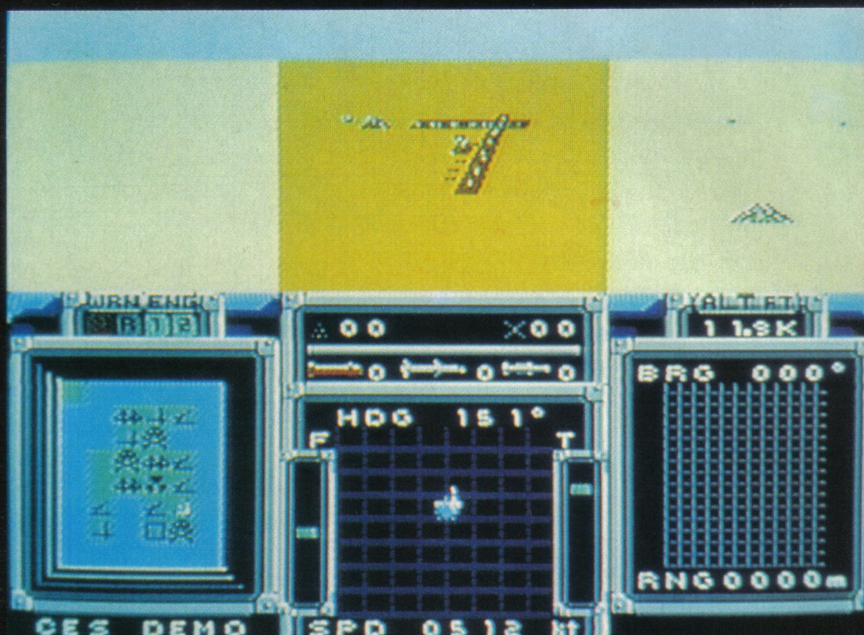


F-15 STRIKE EAGLE

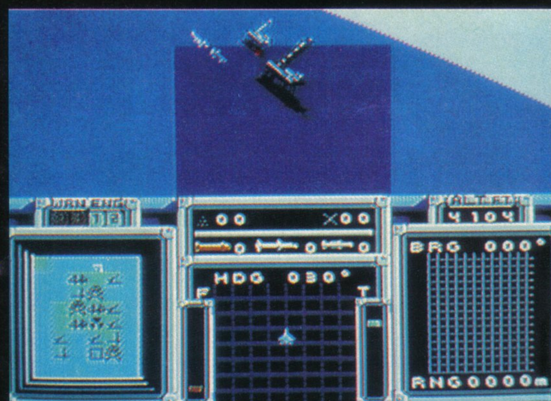
Hey les mecs, regardez, je vole !

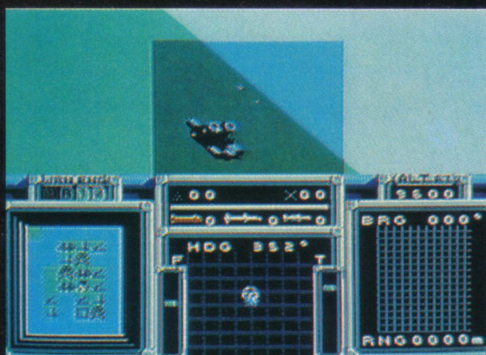
Lorsque Microprose, une société mondialement réputée dans le monde de l'informatique ludique, annonce la sortie d'un nouveau simulateur de vol, le monde se met à trembler. D'ailleurs, consoleux, tremblons, car Microprose s'attaque à la NES et met à profit toute son expérience pour réaliser une simulation décoiffante sur la Nintendo huit bits. Si Microprose est maintenant une boîte aussi réputée, c'est en grande partie grâce à F-15 Strike Eagle. En effet, lors de sa sortie sur micro, ce jeu était une





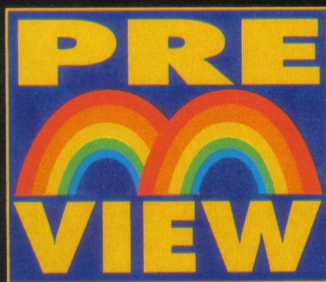
véritable révolution. Nesmaniaques, écartez vos lèvres et laissez vos dents apparaître, vous allez être les heureux bénéficiaires de ces années d'étude qu'il a fallu pour mettre au point cette simulation.
F-15 Strike Eagle est, à ma connaissance, et je ne pense pas me tromper de beaucoup, le premier jeu sur NES à placer le joueur entièrement dans un univers géré en trois dimensions surfaces pleines. Aux commandes de ce chef d'œuvre de technologie, vous allez devoir effectuer plusieurs missions, non seulement pour plaire à vos supérieurs hiérarchiques, mais également pour vous faire plaisir.
Voler dans un F-15, c'est du luxe, alors comme vous allez en avoir l'occasion, profitez-en, c'est pas tous les jours qu'on a une occasion comme celle-là. En tout, sept missions, toutes d'une difficulté savamment dosée, vous tiendront en haleine et en permanence.
De la destruction de complexes au sol, à la recherche d'ennemis en vol, le boulot ne manquera pas. Attention, toutefois, à ne pas vous faire avoir par derrière; bien souvent, caché sous vos ailes, des avions ennemis pourront vous abattre sans que vous n'ayez vraiment eu le temps de réagir. Durant le vol, loopings et retournés seront votre lot quotidien.
A la fin de chaque mission, des médailles seront distribuées en fonction des points obtenus. Pour devenir l'as des as, le meilleur pilote de la création, il faudra bien évidemment parvenir au terme de chacune d'entre elles. F-15 Strike Eagle ne devrait plus trop tarder à sévir sur vos écrans.





EDITEUR: MICROPROSE





PREVIEW SUR SUPER FAMICOM

SPECIAL TEE SHOT

On n'a jamais vu pareil jeu de golf !

Pour l'instant, sur Super Famicom, on a déjà vu une multitude de simulations de Golf, mais rien, nothing, niemals pour les golfs miniatures. Enfin, Nintendo dans son honorable bonté, a réparé ce petit oubli puisque Special Tee Shot est désormais prévu sur Super Famicom. En fait, plus que réaliste cette nouvelle production dont le titre n'est encore que provisoire, est davantage un jeu inspiré du mini golf qu'une véritable simulation. En effet, la surface de jeu contient quelques éléments originaux qui rendent ce titre vraiment intéressant à voir et à jouer, et encore, ce n'est qu'une préversion. Au programme des idées intéressantes, on retrouve des terrains suspendus dans les airs, des surfaces mouvantes, ce qui a tendance à rendre la trajectoire de la balle assez aléatoire.
Présent dès le départ, un menu de sélection vous permettra de choisir votre niveau de jeu; trois sont présents ici. De beginner à Expert en passant par amateur, le niveau le plus élevé est un niveau de folie et, pour parfaitement y évoluer, il faudra être de taille à affronter toutes les difficultés rencontrées. Avec le vent qui souffle, les aspérités du terrain, les bunkers d'eau et les milliards d'autres trucs qui prennent la tête, il ne sera pas toujours évident d'atteindre le trou. Special Tee Shot est annoncée sur Super Famicom dans le courant de l'été.

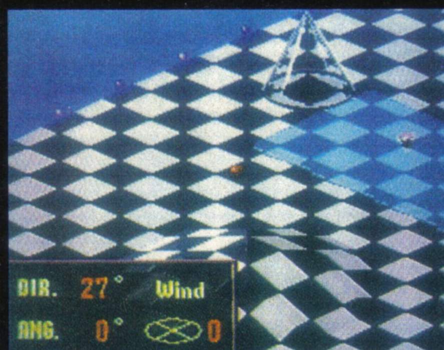
MEMBERS LIST

No.	Name	LV	Class
1			
2	DAV	0	Beginner
3		0	Beginner
4		0	Beginner
5		0	Beginner

Emargez la feuille d'inscription et choisissez votre niveau de difficulté



Voici la carte du premier trou du niveau débutant.



N'oubliez pas de prendre en compte la force du vent pour modifier l'angle de frappe.



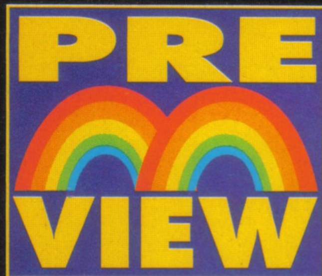
C'est votre quatrième essai du parcours quatre, mieux vaut ne pas rater ce coup!

La sélection du niveau de jeu déterminera le parcours sur lequel vous allez jouer. Aurez- vous le courage de les affronter en mode master?

EDITEUR : NINTENDO
DISPONIBILITE : JUILLET



PREVIEW SUR SUPER FAMICOM



BATTLETOADS

Le trio triomphant est de retour sur 16 bits !



Qui aurait bien pu croire que des grenouilles (des crapauds, plutôt) seraient à l'honneur sur une console. Eh bien voilà, c'est désormais chose faite avec Battletoads. Ces crapauds, qui ont récemment connu un énorme succès lors de leur apparition sur NES aux USA, sont sur le point de débarquer sur la Super Famicom en profitant de ses capacités.
La Reine noire est de retour et, cette fois-ci encore, elle à décidé de se faire les dents sur nos charmants crapauds. En enlevant Zits (l'un des trois compères), elle oblige Pimple et Rash à sortir de leur étang pour aller le délivrer. Seulement, voilà, sur leur chemin, ils ne seront pas seuls et il faudra qu'ils livrent bataille à d'énormes et gigantesques monstres - au graphisme très rigolo par ailleurs - qui leur barreront la route. Grâce aux diverses capacités de la Super Famicom, cette version de Battletoads a été complètement remaniée par rapport à la version huit bits, et de nombreuses modifications quant au nombre de coups portés lors des batailles ont été apportées. Avec des zooms percutants, Battletoads devrait venir taquiner Teenage Mutant Ninja Turtles, ces deux titres sortant à peu près en même temps.
Des crapauds contre des tortues, bonjour la basse-cour !

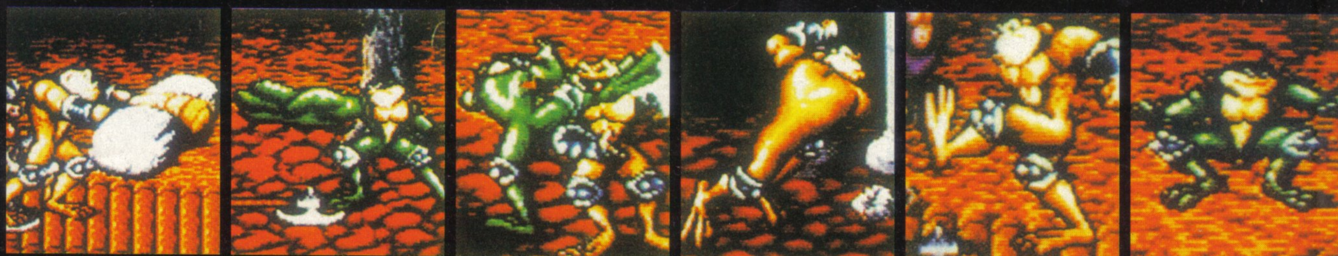
Bien que le jeu ne soit complet qu'à dix pour cent, on peut déjà noter la qualité graphique des dessins proposés.
Ils sont clairs, nets, précis, drôles, sympathiques. Et encore, vous ne les voyez pas en mouvement (NDLR: ouarf' ouarf' ouarf', elle est bien bonne!..).
De la folie douce.

EDITEUR: TRADEWEST
DISPONIBILITE: JUIN

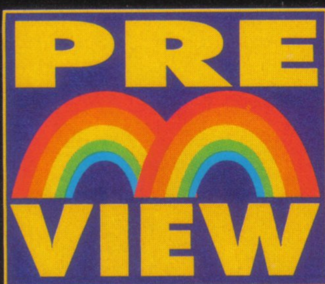


Des niveaux dingues, dingues, dingues...





PREVIEW SUR SUPER FAMICOM



Hook

FAITES DONC UN CROCHET PAR HOOK

La prochaine super production cinématographique de Stephen Spielberg, dont le nombre de succès ne se compte plus sur les doigts de la main, est en cours de conversion sur Super Famicom. Nommé Hook, Peter Pan pour les anglophobes, ce titre sera disponible dans le courant du mois de juin.
Développé par Sony/Imagesoft, ce nouveau jeu d'action se déroule comme la plupart des jeux d'arcade qui sévissent actuellement dans les salles obscures; scrolling multi-directionnel sur plusieurs plans, couleurs éclatantes, animation souple et rapide, etc...
Comme la majeure partie des personnes intelligentes et sensées constituant ce monde, Peter Barning, le héros de cette aventure, ne croit pas aux contes de fées. Pourtant, il y sera bien obligé devant la multitude d'évènements catastrophiques qui s'annonce. Transporté comme par magie dans la peau de Peter Pan, Peter Barning devra venir en aide et délivrer les enfants capturés par le terrible capitaine Hook (capitaine Crochet en Français). Armé d'une dague à faire mourir de rire n'importe quel tyran, Peter Pan (vous) doit combattre contre des dizaines d'adversaires en traversant de nombreux obstacles périlleux. Si les affaires se gâtent, Peter pourra récupérer des "Power ups" qui transformeront sa dague toute ridicule en une longue et fine épée à la lame redoutée. Superbe dans sa conception, Hook est entièrement programmé sur une cartouche de huit mégas. Un titre qui semble être tout aussi génial que le film, un de plus sur Super Famicom me direz-vous!





Au départ vous ne disposerez que d'une petite dague sans grande envergure.



Customisez votre arme (en prenant les bonus) et anéantissez l'ennemi avec une épée de plus grande envergure.



A la fin du premier niveau, un monstre armé d'une épée magique vous attendra.



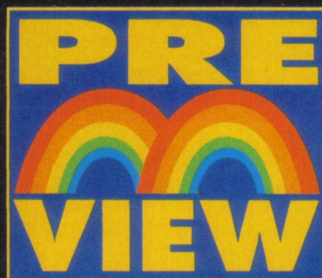
Tinkerbell vous apportera le pouvoir de voler.



Des variétés d'ennemis vous attendront de pied ferme!

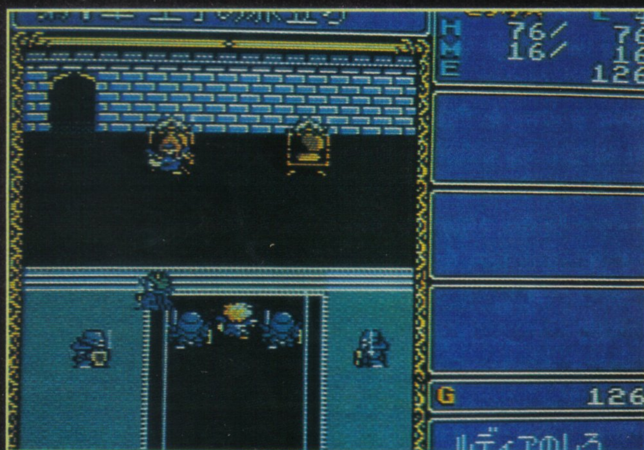
EDITEUR : SONY/ IMAGESOFT
DISPONIBILITE : JUIN







DRAGON S
THE LEGEND O



Vous êtes le prince Guyor, votre père est le roi de la contrée Sasuayuto (à vos souhaits) et vous décidez de partir pour explorer la région histoire de voir ce qui se passe, quand tout d'un coup, on vous enmène dans l'un des passages secrets du château et au même moment, vous assistez avec horreur au meurtre de votre famille. La colère gronde en vous et l'on vous explique que vous devez retrouver des guerriers dotés de pouvoir, qui pourront vous aider dans votre quête pour vaincre les forces maléfiques .
Au niveau des mouvements, vous vous promenez

DRAGON BALL Z

Le jeu se divise en trois épisodes (un peu comme Phantasy Star III). Les deux premiers épisodes où parties, se situent sur notre bonne et vieille terre . La première aventure est de détruire votre frère Raditz qui vous accuse d'être un traître. Une seule solution pour vous: le combat à mort. Bonne chance ! L'autre partie est de vaincre Bigita ou Vegeta, avec son ami, qui lui, est venu envahir la terre afin de s'en servir comme monnaie d'échange avec les autres mondes. Ces deux monstres sont sous le commandement des forces du mal, dirigé par le tyran Fraza dit Freizer. Enfin, la dernière partie de ce (magnifique) jeu se déroulant sur Namek, contre Freizer lui-même et sa horde de monstres, sera la plus longue de la quête car il y aura plusieurs boss à détruire avant d'arriver, non pas à Freizer, mais à l'armée secrète du tyran .

Dans ce jeu, vous aurez en votre compagnie environ une quinzaine de personnages comme par exemple: Gokuu , Gohan, Kriling , Yamchia , Picollo -connu sous le nom de Satan junior-, Bigit , etc...Tous ces personnages sont dotés d'une puissance différente les unes des autres .

Au niveau du mouvement, vous aurez la possibilité de marcher ou de voler à une vitesse assez raisonnable, ou encore, de voler comme une fusée vous entourant d'une aura bleue. Côté scénario, il vous sera possible d'explorer plusieurs cavernes avec un tas de difficultés, par exemple des pièges.



Au niveau du combat le jeu devient des plus passionnants, car il existe plusieurs techniques pour le mode combat, par exemple faire attaquer Gokuu, utiliser de la magie pour Bigit; quant aux autres, se reposer tranquillement près d'un arbre. Une fois le combat fini, il vous est possible de vous régénérer dans des maisons au toit bleu clair, par exemple sur la terre vous aurez Burama qui gratuitement vous guérira de vos blessures, et sur Namek les installations des guerriers de l'espace vous aideront à vous régénérer (heureusement qu'il y a ces maisons, sinon le jeu serait injouable.)

Vengeance, vengeance !

VU ET DISPO CHEZ EUROLOISIRS

SLAYER
OF HEROES

à 100 km/h, votre personnage se déplace tellement vite que vous n'avez pas le temps de le voir .Les combats sont des plus géniaux car vous avez le choix entre automatique ou manuel, alors à vous de choisir. La magie tient une part très importante dans ce jeu . Je vous laisse juger selon votre goût, mais je vous le répète, ce jeu est injouable si vous n'arrivez pas à tenir une conversation en tong .

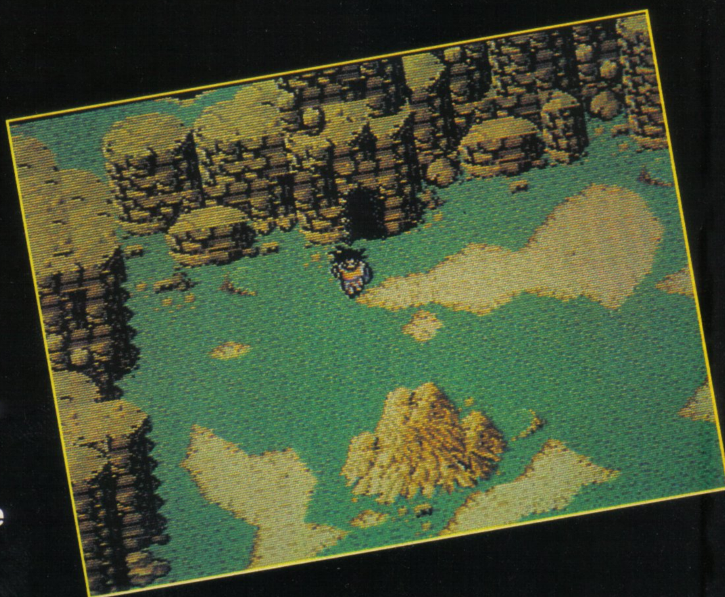


Pour la réalisation des combats c'est du géant ! Vous avez des visuels du plus extra; vous pourrez voir par exemple Gokuu foncer à toute vitesse puis rentrer en pleine face de votre adversaire. Il vous est possible d'avoir des super-coups, ce qui est très important et très spectaculaire car vous avez un gros plan de l'un de vos héros se concentrant, puis envoyant une boule d'énergie sur votre adversaire. Par contre, au niveau du corps à corps, plus vous augmentez de niveau plus vos coups deviennent puissants et de plus, vous aurez la possibilité de voir votre ennemi, soit s'écraser sur le sol ou se manger une montagne, soit tomber dans l'eau comme une fusée grâce à un super zoom et des rotations de chaque personnage.



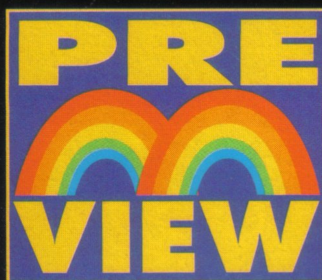


Lorsque vous rencontrerez des ennemis plus puissants que vous, vous pourrez voir une puissance émanant de leur corps allant jusqu'à neuf millions d'unités de combat. Si par contre l'ennemi est beaucoup moins puissant que vous, vous aurez la surprise de remarquer, lors des super attaques, qu'elles n'auront aucun effet sur vous ce qui est surprenant . Toutes ces petites choses font de ce jeu un immense succès au niveau de l'originalité du scénario (c'est le premier jeu d'aventure mode arts martiaux qui soit sorti sur toute console confondue). Espérons qu'il y aura une version en anglais car je ne vous conseille pas ce jeu, à moins bien sûr que vous soyiez fan au point de jouer sans rien comprendre.



Dragonball Z, Romancing Saga et Dragon Slayer viennent de sortir sur la Super Famicom. Nous avons choisi de ne pas les tester, mais de vous les présenter en preview bien qu'il s'agisse des versions définitives. En effet, ces trois jeux de rôle sont en tong, ce qui les rend injouables sauf pour les acharnés que rien ne peut rebuter. Bien sûr, nous testerons ces jeux dès que les versions anglaises seront publiées.





European Club SOCCER

A l'heure actuelle, il n'existe sur Megadrive que très peu de simulations de football. Virgin, a cependant décidé de faire plaisir à tous les footeux du monde, avec cette nouvelle simulation qui devrait arracher fort. Programmé par Peter Harrap, un auteur qui a déjà réalisé sur micro Manchester United, et plus récemment John Barnes, ECS se déroule approximativement comme Tecmo World Cup testé dans nos colonnes le mois dernier. La surface du terrain, une fois les écrans mis bout-à-bout, s'étend approximativement sur quatre écrans de large sur trois de haut, ce qui assure une bonne superficie et, comme la dimension des joueurs est parfaitement adéquate, le réalisme est total. Au total, il sera possible de jouer avec une centaine d'équipes -rien que cela- qui pourront participer à un championnat ou à des matches amicaux. Bien sûr, deux joueurs pourront s'affronter, chacun dirigeant sa propre équipe. Comme la plupart des jeux de ce calibre, ECS propose également des équipes qui ont toutes des facultés et des dispositions particulières. Ainsi, les Allemands seront robustes et auront des tirs puissants tandis que les Français auront un sens plus accru des passes et du placement sur le terrain. Durant le jeu, les différentes techniques présentes sont toutes très faciles à effectuer, un accent tout particulier à été d'ailleurs porté par Virgin sur la maniabilité de la simulation.



Lorsque vous pensez que l'un de vos joueurs n'a plus assez de jus pour continuer ou lorsque vous le trouvez peu performant, vous pouvez à tout moment le remplacer. Une option ralentie permettra également aux puristes de revoir les meilleures actions de jeu ainsi que les plus beaux buts. Si vous réussissez à devenir champion d'Europe, les portes vous seront alors ouvertes puisque vous pourrez mélanger vos joueurs à ceux d'Amérique du Sud. Sympa non! Sortie un jour prochain, mais pour l'instant, on n'en sait pas plus. Nous vous tiendrons au courant.



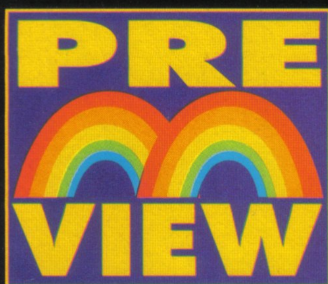




EDITEUR : VIRGIN
DISPONIBILITE : JUILLET



La coupe d'Europe à portée de manette !

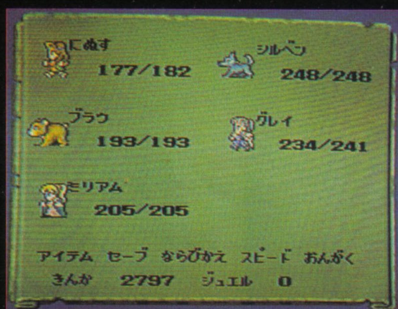


ROMANCING SAGA

La lutte éternelle contre le Mal

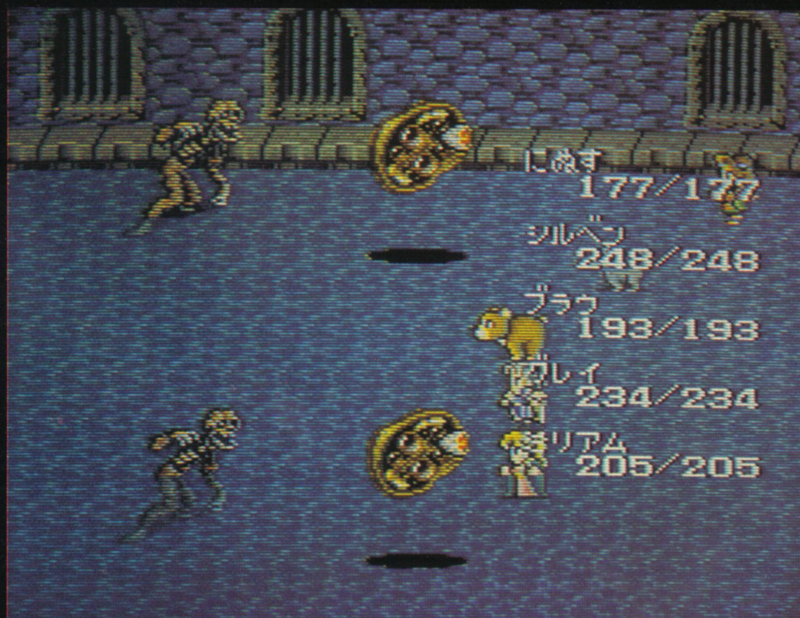
Voilà un jeu d'aventure qui ne manque pas d'originalité au niveau du scénario et du jeu. Vous pouvez commencer la partie avec n'importe quel héros (vous pourrez le choisir parmi huit personnages dont quatre du sexe masculin et quatre du sexe féminin, voilà qui promet).Vous allez devoir créer votre propre personnage, soit un redoutable magicien où encore un puissant guerrier. Vous commencerez l'aventure dans un monde bien étrange, divisé en dix régions et dans chacune de celles-ci, vous aurez quelques villes et villages, mais surtout beaucoup de lieux à explorer qui ne vous laisseront pas le temps de souffler, même quelques secondes. Votre quête est de réunir dix pierres précieuses afin d'anéantir les forces du mal. Chaque pierre est gardée par un monstre d'une puissance maléfique (évidemment). Voila maintenant ce qui fait l'originalité de ce jeu où vous n'avez pas de point d'expérience et pas de niveau à atteindre. Non, en fait, c'est beaucoup plus simple que ça en à l'air: chaque combat que vous allez faire vous rapportera des points dans des capacités et vous donnera des bonus aux armes, ce qui n'empêche pas que vous pourrez gagner des points de vie. Vous pourrez sélectionner les armes et aussi l'ordre d'attaque, mais surtout, la position de vos personnages que vous pourrez placer de différentes façons .
Malheureusement pour vous, il y a un HIC: les dialogues sont entièrement en Japonais; décidément il n'en font vraiment qu'à leur tête .





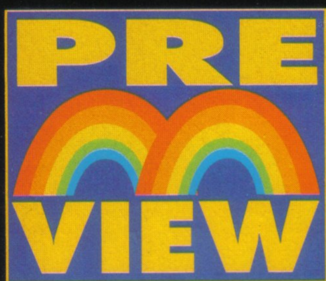




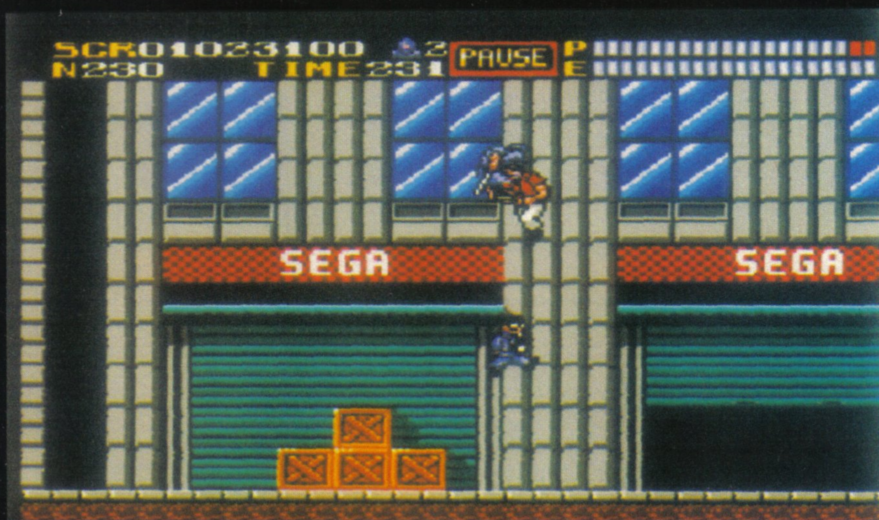


VU ET DISPO CHEZ EUROLOISIRS





NINJA





Trêve de balivernes et de mots inutiles, Ninja Gaiden est un jeu réputé pour son excellence sur toutes les consoles sur lesquelles ce titre a été converti, de la NES à la Lynx en passant par la PC Engine, ce jeu a toujours soulevé l'enthousiasme partout où il est passé. Comme le titre l'indique, vous êtes donc un ninja. Guerrier de votre état, votre but est de venir en aide à un peuple qui souffre. Pour lui retirer une épine du pied et surtout pour anéantir l'armé de barbares qui se dresse sur son chemin, notre valeureux nippon au coeur d'or part tout seul comme un grand dans l'aventure.

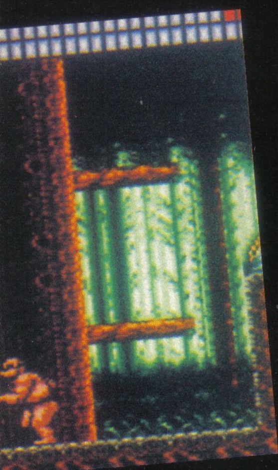


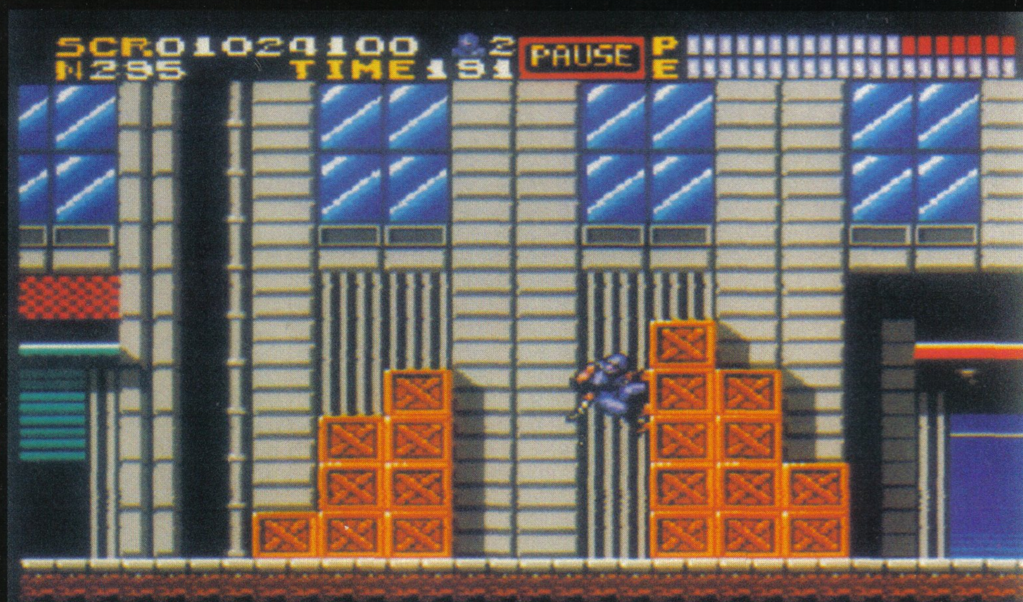


Entraîné dès son plus jeune âge à toutes les techniques de combats avec ou sans arme, Ryu (le héros que vous incarnez ici) aura fort à faire au cours des six niveaux que ce jeu comporte, chacun étant conclu bien évidemment par un monstre de fin particulièrement coriace et dangereux. Heureusement, votre courage est là, bien ancré au coeur de vos boyaux pour étriper ces faces de harengs.



GAIDEN





De temps à autre, au détour d'un fourré, vous pourrez sur votre course récupérer des options supplémentaires augmentant votre panoplie d'armes. Au départ, vous pourrez combattre avec un sabre (de ninja bien sûr) et des shurikens pour vous débarrasser des adversaires hors d'atteinte. Au cours de ces divers déplacements, Ryu pourra escalader des murs abrupts, s'accrocher aux branches des arbres et réaliser des sauts périlleux gigantesques, tel un véritable gibon. D'une excellente réalisation, cette productiòn de Sega devrait recevoir une ovation de votre part lors de sa sortie, Ninja Gaiden est en effet un jeu d'action étonnamnent jouissif sur Master System.







EDITEUR: SEGA

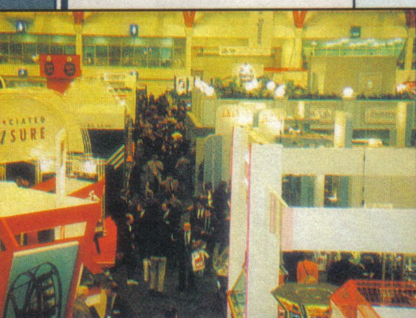




ARCADES

THE ARCADE AND ENTERTAINEMENT SHOW

REPORTAGE: DEREK DE LA FUENTE





Le mois dernier, s'est déroulé à Londres le ATE show. Sous se nom peu amical se cache en réalité un monde génialement sublime, le monde des arcades. Tous les plus grands éditeurs étaient présents de Taito à Capcom en passant par Atari, SNK, j'en passe et des meilleurs, ils étaient tous là. Très intéressante par ailleurs, cette exposition à le double avantage de présenter les dernières nouveautés en date et de donner une idée plus précise des titres qui seront convertis sur console ou sur micro dans les mois à venir.

GUARDIAN OF THE HOOD ATARI



Trois crapules absolument bestiales ont pris le contrôle de votre quartier. Votre boulot est de les ratatiner, de les mettre en bouillie de leur montrer qui est le plus fort afin qu'ils se rallient à votre cause, après bien évidemment avoir foutu une branlée au chef de la bande, Mr Big. Seulement



alors, vous pourrez vaquer à nouveau à vos occupations premières et retrouver l'aspect d'antan de votre voisinage. Guardian Of The Hood est un Beat'Em Up à trois joueurs, d'une action intense. Au départ, vous aurez le choix de quatre combattants, chacun ayant des coups propres. L'une des originalités de Guardian c'est qu'il propose une double vision du jeu, en fonction des combats engagés. Pour éliminer plus radicalement vos adversaires et marquer plus de points, les héros pourront arracher des parcmètres, des poubelles, des distributeurs de journaux, etc...
Au total, chaque combattant est animé par trente-cinq mouvements plus un super pouvoir dévastateur. Tous les graphismes sont digitalisés et rendent l'action encore plus réelle. Une excellente suite à Pitfighter



LEGONNAIRE TAD

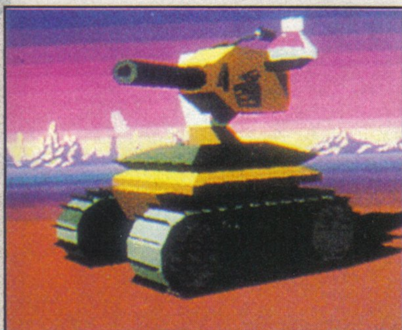
Les légionnaires ne sont guère réputés pour leur bonté d'âme, leur douceur et leur générosité. Une fois de plus, ils vont le démontrer dans un jeu d'une violence incroyable. Deux joueurs (choisis parmi trois) pourront combattre si-



multanément dans un Beat'Em Up de folie à scrolling horizontal. Pour terrasser leurs adversaires, nos deux militaires pourront combattre en utilisant pieds et poings. La vitesse du jeu est phénoménale et, pour cela, Legionnaires est fantastique. Sinon, cela ne brille pas vraiment des masses par son originalité.

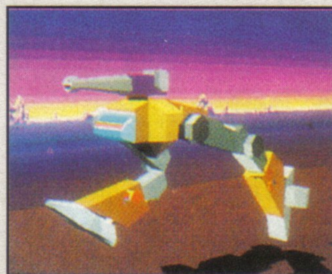
BOTSS JALECO

Oubliez tout ce que vous connaissiez des jeux d'arcade classiques et écoutez plutôt la





suite: Botss devrait être une révolution pour un monde un peu trop souvent statique, celui des arcades, grâce à une nouvelle technique de programmation. Dans ce jeu, donc d'un concept nouveau et novateur (comme dirait l'autre), vous prenez la direction d'un droïd futuriste et de véhicules extravagants pour la sauvegarde du système solaire. Avec des graphismes vectoriels en trois dimensions,



géants, et des écrans débordants de couleurs, vous êtes en place, confortablement assis dans un fauteuil devant le tube cathodique, un manche à balai entre les jambes. La bataille sera rude lorsque vous manipulerez votre droïd sur les surfaces escarpées des planètes visitées.

ARABIAN FIGHT

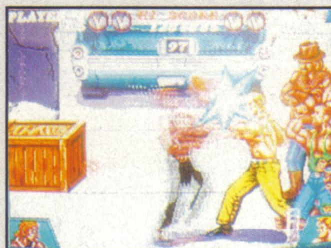
A l'époque des contes des mille et une nuits, l'Arabie était encore un monde inexploré où les méfaits du modernisme naissant en occident ne se faisaient pas encore ressentir. Un danger cependant gronde et menace, ce danger est incarné par un génie, non pas celui de la lampe, mais un mauvais génie tout droit sorti des profondeurs de l'enfer. Rejoignez une bande de trois baroudeurs et partez à la poursuite du démon. En utilisant votre



force intérieure et votre esprit de bagarre, vous serez aidé par des bonus rencontrés ça et là lors de vos diverses balades mouvementées, vous devrez vous frayer un passage et percer une armée de salopards du mauvais génie. Ce super jeu d'action est réalisé suivant et avec le System 32, ce qui assure des graphismes d'une finesse magistrale rejoignant ainsi le récent Spiderman, toujours de Sega. Le jeu possède également une fonction zoom qui vous émerveillera tout au long des sept niveaux et des vingt-deux stages qu'il comprend. Quatre joueurs pourront jouer en même temps.

SOLITARY FIGHTER SNK

Une fois de plus chez SNK, vous vous retrouvez en plein coeur



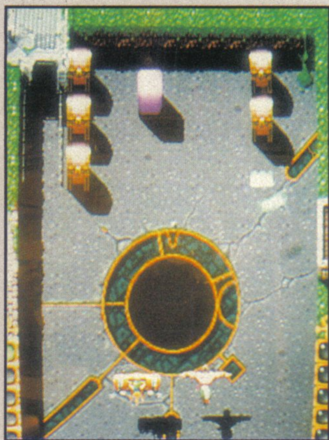
d'un conflit bastonique haut de gamme. Cette fois-ci pourtant, outre vos adversaires, il faudra également faire attention à la foule qui pourra vous lancer des objets à la tête, ou même, vous frapper de quelques poings bien placés sur votre passage. Faites gaffe aux briques elle pourront être mortelles.

64TH STREET JALECO

Après le gigantesque succès de Final Fight, beaucoup de so-



ciétés ont essayé de copier le principe du jeu de Capcom. Jaleco avec 64th Street s'y risque à son tour. Ici, le challenge des challenges est de rester en vie dans une jungle urbaine affreusement sordide. Le scénario est simple et vous aurez le choix de combattre avec l'un des deux personnages (Dick ou Allen), ou les deux à la fois à condition de ne pas jouer seul. Les contrôle sont souples, précis et les mouvements d'attaque de nos compères impressionnants de complexité, avec des coups de pieds sautés retournés, des directs à la face, des balayages monstrueux etc...
Un jeu qui devrait faire un beau carton lors de son arrivée dans les salles françaises.



GHOX 2 PLY

Ghox 2 Fly est une adaptation un peu particulière il est vrai, d'Arkanoïd, qui, il y a quelque temps fascinait tant les joueurs d'arcade puis de micro, où se jeu avait brillamment été converti. Bien que l'idée soit loin d'être originale, le jeu fonctionne fort bien, et à deux joueurs en même temps on prend son pied.

BUBBLE AIR TAITO

Bubble Air est un jeu similaire à Pang (excellente conversion micro et CD Rom NEC). Le but du jeu est d'éclater les objets et projectiles qui traversent l'écran. Bien que ce dernier soit assez simple, le jeu en lui-même est assez jouissif, pour ne pas dire très jouissif.



Lorsque vous prenez certaines options comme celle qui vous transportera dans une bulle de savon, vous connaitrez et atteindrez même le summum des plaisirs ludiques. C'est vous dire à quel point ce jeu est plaisant!



KNIGHTS OF THE ROUND CAPCOM

Knights Of The Round est un Beat'Em Up de chez Capcom dans la lignée des meilleurs de la marque. Dans cette aventure épique, vous pourrez combattre soit à cheval, soit au sol pour des duels encore plus sanglants. Il faudra faire renaître la légende d'Excalibur, récupérer l'épée sacrée et montrer à tous vos assaillants de quel bois vous vous chauffez. Au moins deux fois plus



beau et plus grandiose que le superbe Ghouls'n'Ghosts, Knight Of The Round en est pourtant complètement inspiré (graphiquement du moins). Cette super production ne devrait donc pas décevoir les amateurs de bagarres et de bastons hémoglobineux!

PU LI RU LA (TAITO)

Sous ce nom pour le moins étrange, se cache en réalité un jeu de plates-formes hyper mignon proposant des graphismes tout-à-fait dans le style dessins animés, genre Simpson... Vous voyez le plan? Investi de pouvoirs magiques, la plus grande passion de Zal et Mac est de faire disparaître toutes les âmes qui n'apprécient pas, et comme dans le jeu ils n'aiment vraiment que très peu de monde, vous allez avoir du boulot et, balancer des sorts magiques sur leurs têtes respectives, ne deviendra pour vous que de la routine, de la simple routine. Au niveau de la réalisation, outre les graphismes peu orthodoxes, il faut également relever les couleurs pastels utilisées qui changent énormément de la majorité des jeux sévissant en arcade.

X-MEN

D'emblée, je tiens à mettre les choses au point, NON ce jeu n'a absolument rien de pornographique. Voilà c'est dit! Malheureusement, des âmes mal intentionnées, des Japonais comme de bien entendu, ne nous ont pas permis de prendre des photos de X-Men, peur du piratage, peur de l'espionnage, peur de la peur, avec les Tongs de toute façon, il faut s'attendre à tout, mais revenons à nos moutons ton, ton!
X-Men se présente sous la forme d'un mélange entre Final Fight et d'un Strider. Mélange détonnant si il en est; il donne aux joueurs l'occasion d'en mettre un coup, d'en mettre un sacré coup à tout ce qui bouge. Du jeu dont nous l'avons vu, toute l'action se déroulait sur deux écrans séparés, ce qui permettait une bien meilleure vision de l'ensemble et plongeait réellement dans l'ambiance.



METAL BLACK TAITO

Metal Black est sans doute le plus impressionnant des Shoot'Em Ups à scrolling horizontal que l'on ait vu au cours de cette journée. Un ou deux joueurs peuvent y participer. Pour tout vous dire, il y a tant de scrollings différentiels en même temps que l'on ne peut même plus les compter. Vingt options différentes, des méga-bombes en passant par des rayons lasers destroyants (salut

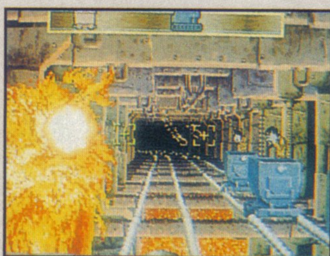


J'm), toutes sur leur passage sont présentes; je vous raconte même pas le bordel lorsqu'il s'agit de les sélectionner. Le jeu le plus ressemblant est R-Type, mais en mille fois mieux. Vous allez en avoir pour vos thunes, c'est promis, juré, craché!

RAIL AND CHASE

Un autre jeu d'exception présent à ATE était Rail And Chase. Cette simulation un peu spéciale reprend plus où moins la scène de Indiana Jones II, lorsque le brave professeur dans les grottes souterraines est dans un wagonnet. Rapide et excitant à la fois, le siège sur lequel vous êtes installé bouge de droite à gauche en fonction des virages que prend la voie ferrée. Graphiquement, l'un des plus beaux jeux que nous ayons vu à l'exposition.

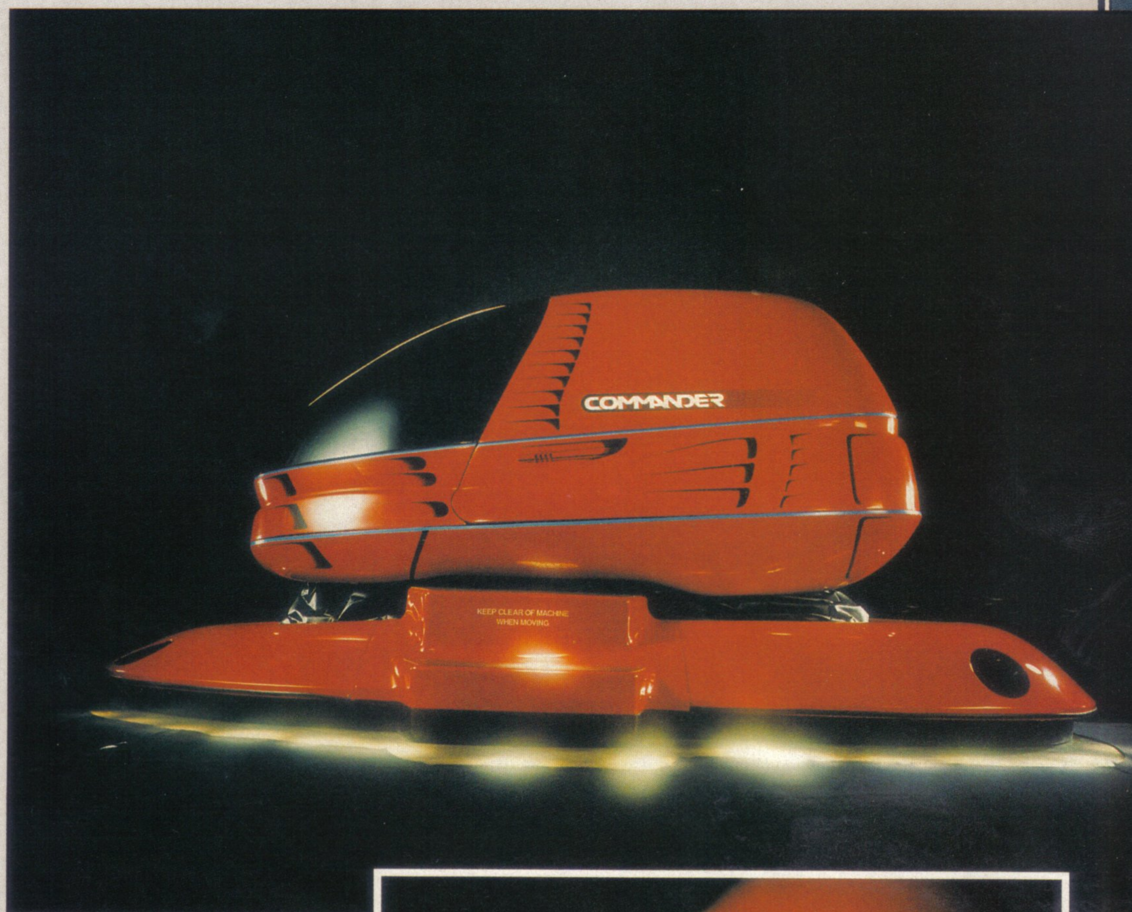


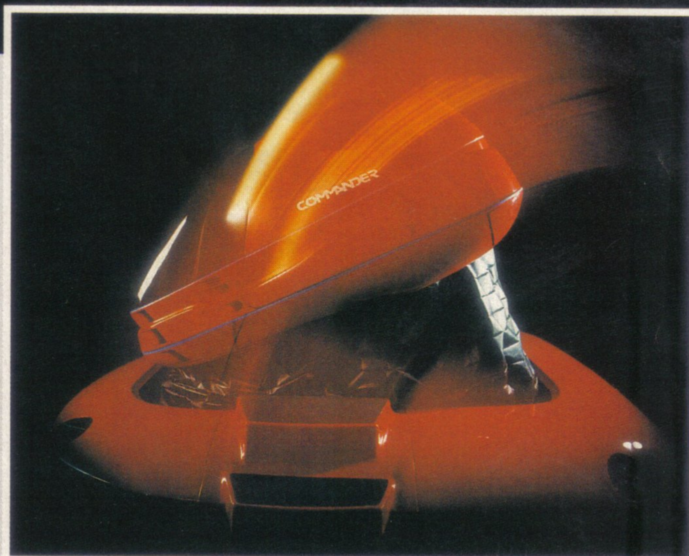




COMMANDER REDIFFUSION

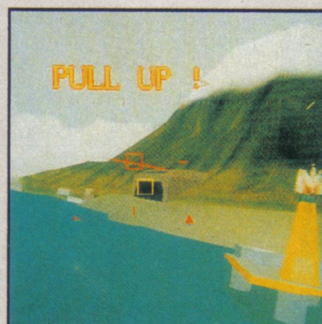
LE PREMIER VERITABLE SIMULATEUR GRAND PUBLIC





Rediffusion n'est pas une société réputée pour ces jeux, normal elle n'en a jamais fait! Avec le Commander elle réalise là sa première machine d'arcade. Et pour une borne d'arcade, quelle borne d'arcade, putain de diou!

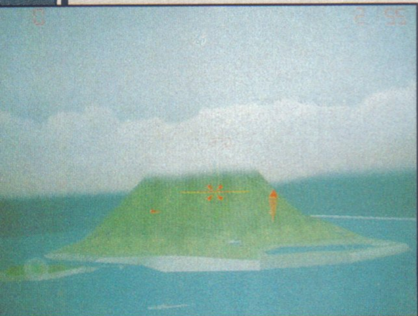
Il y a quelques années elle était associée avec une chaîne de télévision, mais leur principale activité consistait à développer de véritables simulateurs de vol de plusieurs millions de dollars pour les pilotes professionnels. Au placard, Flight Simulator, The Jet ou F-15 Strike Eagle, Commander ne sera pas de la gnognotte pour attardé mental. Grâce à cette société, des milliers de pilotes d'essai ont pu combattre dans des duels aériens sans tirer un missile réel, des centaines d'astronautes ont pu marcher sur la lune sans même quitter la terre tout en croyant y être, enfin



j'exagère un peu, mais c'est juste pour vous donner une idée de ce qu'a réalisé Rediffusion. Alors, si vous êtes prêt pour un nouveau voyage, un voyage au centre de la technologie de pointe, au coeur du jeu d'arcade High-Tech, on y retourne à nouveau.

Profitant de leur savoir-faire en matière de simulateur, Rediffusion, avec Commander,

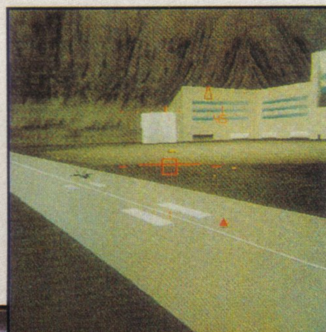
entre à pas de géant dans le monde du jeu d'arcade. Associée à Lucas Art, filiale de Lucas Film (une société très connue pour ses hits sur micro), Rediffusion bénéficiera des connaissances de cette



dernière en matière de programmation purement ludique.

Le Commander est donc le premier véritable simulateur grand public interactif, c'est également le seul et unique qui intègre à l'heure actuelle: la maniabilité des commandes, la sensibilité des systèmes hydrauliques qui répondent au dixième de seconde près aux ordres que vous leur transmettez, une qualité sonore équivalente à celle des lecteurs CD et des graphismes haute résolution phénoménaux de beauté. En voyant Commander, certains pourraient croire à une simulation simple comme on en connait beaucoup sur micro, erreur, erreur, trois fois erreur. Commander est le top, le dernier cri des simulateurs, le high-tech des high-techs mis à la disposition du public. Si au niveau graphique un soin tout particulier à été apporté, vu de l'extérieur le Commander a été crée pour séduire le public. A travers son esthétisme, les matériaux utilisés pour la cabine ont été choisis pour leur fiabilité et leur durée de vie. A l'intérieur, les deux sièges ont été désignés pour maximiser le plaisir et le confort du joueur. Le jeu en lui- même a été conçu pour un ou deux joueurs.

Une fois à l'intérieur de la cabine, le capot supérieur s'abaisse lentement au-dessus de la tête comme un véritable cockpit d'avion de chasse. Le vrombissement des réacteurs se fait entendre, la plus fantastique expérience (à ce jour) est sur le point de commencer. Durant le jeu, deux écrans vous tiendront en permanence informé de ce qui se passe. Sur le premier moniteur, c'est l'action. Sur le second, situé sous le premier, vous visionnerez tous les paramètres du vol ainsi que quelques informations textuelles supplémentaires. Du fait du temps réel, tout dans Commander doit aller très vite; vous n'aurez que quelques dixièmes de secondes pour zyeuter l'écran inférieur et vous rendre compte de la situation. De chaque côté des sièges, deux joysticks sont présents. L'un permet de gérer la puissance, l'autre assure les directions, tous deux sont d'une excellente ergonomie, souples et maniables à la fois. La mission relativement courte qui était en démonstration, présentait un avion devant couler un sous-marin. Superbement rendue, cette démonstration était époustouflante de réalisme (bien que je n'ai jamais réellement coulé un sous-marin à bord d'un avion de chasse) et au bout de quelques secondes, on se croyait vraiment dans l'avion survolant la mer. A chaque mouvement, le Commander, grâce à ses verins hydrauliques, bouge simultanément à l'action. Pour augmenter encore un peu plus le plaisir de jouer au Commander, une foule de scénarios est à l'étude. Parmi eux, nous noterons celui qui permettra d'affronter un autre adversaire dans un autre Commander relié au premier pour un duel retentissant; un simulateur de char, de sous-marin (tiens nous y revoilà) sont également en cours de programmation. L'espoir des constructeurs est de mettre au point un standard qui permettrait dans le futur de développer des jeux de rôle, des Shoot'Em Ups utilisant le Commander comme support. Avec 300 personnes sur le projet, le premier Commander devrait être livré dans les salles Anglaises courant juin. En France malheureusement, aucune date ne nous est parvenue. Nous vous tiendrons au courant.





Entrez dans le Monde Merveilleux de Nintendo



© NINTENDO CO LTD

- POUR UNE COMMANDE DE : 800 F ET PLUS IL VOUS SERA OFFERT UNE POUPEE SUPER MARIO (28 CM).
- POUR UNE COMMANDE INFERIEURE à 800 F IL VOUS SERA OFFERT UN CADEAU SURPRISE.

Aventure, action, arcade, sport, stratégie : des **jeux Intelligents** qui s'adressent à tous les goûts et tous les âges. **Des scénari époustouflants**, des tableaux sans cesse renouvelés et des **effets sonores superbes** qui feront de vous le héros d'aventures fantastiques.

Les consoles NINTENDO se branchent directement sur votre téléviseur par prise Péritel.

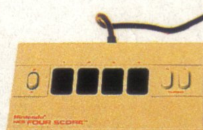
LE NES FOUR SCORE Réf. : 600.004

POUR LE PLAISIR DE JOUER JUSQU'A QUATRE JOUEURS A LA FOIS !

Le plaisir, ça se partage ! Branché à la console, le NES FOUR SCORE permet jusqu'à 4 joueurs de jouer simultanément. Toute combinaison de 1 à 4 joueurs est possible avec les jeux spécialement conçus. Il est compatible avec le NES MAX, le NES AVANTAGE et les manettes NINTENDO classiques. NES FOUR SCORE : PARCE QU'A 4 JOUEURS, C'EST MEILLEUR ENCORE.

490 F





350 F

LE DOUBLE PLAYER Réf. : 600.000

Défiez votre partenaire grâce au Double Player de NINTENDO. Deux manettes hyper-sophistiquées qui vous permettent de jouer à deux simultanément. Sans fil, muni d'un turbo et d'un ralenti, le Double Player vous offre la possibilité de vous lancer dans un face à face redoutable.



ACCESSOIRES

• DOUBLE PLAYER	réf. 600.000	490 F
• JOYSTICK NES ADVANTAGE	réf. 600.001	390 F
• MANETTE NES MAX	réf. 600.002	290 F
• PISTOLET ZAPPER	réf. 600.003	290 F
• NES FOUR SCORE	réf. 600.004	350 F
• LASERLINE (range. 15 logiciels)	réf 600.005	400 F
• MEUBLE BOIS (range. 28 logiciels)	réf. 600.006	330 F
• LE KIT DE NETTOYAGE	réf. 600.010	185 F
• REMOTE CONTROLLER	réf. 600.011	440 F

PIECES DETACHEES

• MANETTE (NES 204)	réf. 600.007	135 F
• CABLE RGB PERITEL (203A)	réf. 600.008	165 F
• ADAPTATEUR (NES 202)	réf. 600.009	195 F

*A PARAITRE

• A Boy and his Blod	Réf. : 500.049	390 F
• Adventure of Link	Réf. : 500.000	390 F
• Bad Dudes	Réf. : 500.044	450 F
• Batman	Réf. : 500.002	450 F
• Battle of Olympus	Réf. : 500.045	390 F
• Bayou Billy	Réf. : 500.003	390 F
• Bionic Commando	Réf. : 500.046	450 F
• Blades of Steel	Réf. : 500.047	390 F
• Blue Shadow	Réf. : 500.089	390 F
• Boulder Dash	Réf. : 500.048	350 F
• Bubble Bobble	Réf. : 500.050	350 F
• Burai fighter	Réf. : 500.004	350 F
• Captain Skyhawk	Réf. : 500.051	390 F
• Chevaliers du Zodiaque	Réf. : 500.053	390 F
• Days of Thunder	Réf. : 500.054	450 F
• Defender of the Crown	Réf. : 500.005	450 F
• Donkey Kong Classics	Réf. : 500.055	290 F
• Double Dragon	Réf. : 500.006	450 F
• Double Dragon II	Réf. : 500.007	450 F
• Dragon Ball	Réf. : 500.008	360 F
• Dragon's Lair	Réf. : 500.101	450 F
• Dr Mario	Réf. : 500.009	350 F
• Duck Hunt	Réf. : 500.057	290 F
• Duck Tales	Réf. : 500.010	450 F
• Faxanadu	Réf. : 500.011	390 F
• Fester's Quest	Réf. : 500.058	360 F
• Fighting Golf	Réf. : 500.083	390 F
• Gauntlet II	Réf. : 500.012	450 F
• Goal	Réf. : 500.085	450 F
• Gradius	Réf. : 500.098	330 F
• Gremlins II	Réf. : 500.015	490 F
• Gumshoe	Réf. : 500.059	290 F
• Gunsmoke*	Réf. : 500.077	350 F
• Hogan's Alley	Réf. : 500.060	290 F
• Ikari Warrior	Réf. : 500.099	350 F
• Iron Sword	Réf. : 500.079	430 F
• Isolated Warrior	Réf. : 500.061	390 F
• Jack Chans Action Kung*	Réf. : 500.064	450 F
• Jack Nicklaus Golf	Réf. : 500.016	450 F
• Kabuki Quantum Fighter	Réf. : 500.062	390 F
• Kickle Cubicle	Réf. : 500.096	390 F
• Kung Fu	Réf. : 500.063	290 F
• Legend of Zelda	Réf. : 500.017	390 F
• Life Force	Réf. : 500.064	430 F
• Low G Man	Réf. : 500.094	390 F
• Maniac Mansion	Réf. : 500.100	550 F
• Mega Man II	Réf. : 500.018	490 F
• Metroid	Réf. : 500.065	390 F
• Mission Impossible	Réf. : 500.087	450 F
• New Ghostbusters II*	Réf. : 500.013	390 F
• North and South*	Réf. : 500.056	450 F
• Paper boy	Réf. : 500.020	390 F
• Pinbot	Réf. : 500.021	390 F
• Power Blade	Réf. : 500.093	390 F
• Probotector contra	Réf. : 500.022	390 F
• Punch out	Réf. : 500.023	350 F
• Rad Gravity	Réf. : 500.024	390 F
• Rad Racer	Réf. : 500.025	390 F
• Rescue	Réf. : 500.027	360 F
• Rescue Rangers*	Réf. : 500.084	450 F
• Robocop	Réf. : 500.028	450 F
• Robowarrior*	Réf. : 500.052	350 F
• Rush'n Attack	Réf. : 500.082	360 F
• Roller Games	Réf. : 500.092	450 F
• Rygar*	Réf. : 500.001	350 F
• Section z*	Réf. : 500.091	195 F
• Shadow Warrior	Réf. : 500.067	390 F
• Shadowgate	Réf. : 500.068	550 F
• Silent Service	Réf. : 500.029	390 F
• Simon's Quest	Réf. : 500.069	390 F
• Simpsons	Réf. : 500.090	390 F
• Skate or Die	Réf. : 500.070	360 F
• Ski or Die	Réf. : 500.071	390 F
• Snake Rattle'n Roll	Réf. : 500.072	350 F
• Snake's Revenge*	Réf. : 500.019	390 F
• Solar Jetman	Réf. : 500.030	390 F
• Solomon's key*	Réf. : 500.026	290 F
• Solstice	Réf. : 500.073	390 F
• Star wars	Réf. : 500.066	490 F
• Stealth Atf	Réf. : 500.074	390 F
• Super Mario Bros	Réf. : 500.031	290 F
• Super Mario Bros II	Réf. : 500.032	390 F
• Super Mario Bros III	Réf. : 500.095	450 F
• Super off Road	Réf. : 500.033	360 F
• Super Spike V'Ball	Réf. : 500.075	390 F
• Spy Spy	Réf. : 500.081	350 F
• Swords & serpants	Réf. : 500.086	390 F
• Tetris	Réf. : 500.035	350 F
• TMNT Turtle Ninja	Réf. : 500.036	390 F
• Top Gun 2ND Mission	Réf. : 500.097	450 F
• Top player Tennis*	Réf. : 500.034	390 F
• To the Earth	Réf. : 500.080	290 F
• Track and Field II	Réf. : 500.038	390 F
• Trojan*	Réf. : 500.043	290 F
• Turbo racing	Réf. : 500.039	450 F
• Wild Gunman	Réf. : 500.076	290 F
• Wizards & Warriors	Réf. : 500.078	360 F
• World Cup	Réf. : 500.040	390 F
• World Wrestling	Réf. : 500.041	390 F
• Wrath Black Manta	Réf. : 500.042	390 F
• Wrestlemanta*	Réf. : 500.037	350 F
• WWF Challenge	Réf. : 500.088	390 F

NINTENDO c'est aussi le GAME BOY

Pour jouer où vous voulez quand vous voulez !



690 F

GAME BOY Réf. : 300.000

Inclus dans le package :
- Le superbe jeu TETRIS.
- Des écouteurs stéréo.
- Un câble vidéo-link qui permet de jouer à deux simultanément et de disputer des parties acharnées.
- Des piles.

Les cartouches de jeu GAME BOY. Les meilleurs titres : Arcade, Action, Aventure, Stratégie et Sport

*A PARAITRE

• Amazing spiderman	Réf. : 100.001	230 F
• Balloon Kid	Réf. : 100.002	230 F
• Batman	Réf. : 100.020	270 F
• Boulder Dash*	Réf. : 100.030	230 F
• Boxxle	Réf. : 100.027	250 F
• Bubble Ghost	Réf. : 100.046	250 F
• Bugs Bunny	Réf. : 100.021	250 F
• Burai fighter	Réf. : 100.003	230 F
• Castelvania	Réf. : 100.037	230 F
• Chase HQ.	Réf. : 100.034	250 F
• Dyna Blaster	Réf. : 100.028	230 F
• Double Dragon	Réf. : 100.005	230 F
• Dr Mario	Réf. : 100.006	230 F
• Duck Tales	Réf. : 100.038	250 F
• F-1 Race	Réf. : 100.025	290 F
• Fallof the Foot Clan*	Réf. : 100.039	235 F
• Fortified zone	Réf. : 100.041	270 F
• Gargoyle's quest	Réf. : 100.007	230 F
• Gauntlet II	Réf. : 100.047	290 F
• Ghostbusters II	Réf. : 100.043	270 F
• Golf	Réf. : 100.008	230 F
• Gremlins 2	Réf. : 100.036	270 F
• Hyper Lode Runner	Réf. : 100.026	230 F
• King of the zoo	Réf. : 100.009	195 F
• Kung-Fu Master*	Réf. : 100.032	230 F
• Motocross Maniacs	Réf. : 100.022	230 F
• Navy Seals	Réf. : 100.045	270 F
• Nemesis	Réf. : 100.044	270 F
• Nintendo World Cup	Réf. : 100.011	230 F
• Othello	Réf. : 100.042	230 F
• Paperboy	Réf. : 100.040	250 F
• Princess Blobette	Réf. : 100.029	230 F
• Qix	Réf. : 100.012	230 F
• Radar Mission	Réf. : 100.019	230 F
• R. C. Pro Am	Réf. : 100.033	230 F
• Robocop	Réf. : 100.035	270 F
• R-Type	Réf. : 100.024	230 F
• Revenge of the Gator	Réf. : 100.013	230 F
• Samuraï Adventure	Réf. : 100.031	230 F
• Side Pocket	Réf. : 100.018	230 F
• Simpson's	Réf. : 100.049	270 F
• Solarstriker	Réf. : 100.014	195 F
• Super Mario land	Réf. : 100.015	230 F
•Teenage Mutant Héro Turtles	Réf. : 100.023	270 F
• Tennis	Réf. : 100.016	230 F
• Wizards & Warriors	Réf. : 100.017	230 F
• WWF Superstars	Réf. : 100.048	270 F

*Colissimo : 48 h.

ACCESSOIRES

• BATTERY PACK	Réf. 200.000	350 F
• SACOCHE/TRANSP. NYLON (6 logiciels 17x6x17)	Réf. 200.001	230 F
• SACOCHE/TRANSP. NYLON (6 logiciels + acces.)	Réf. 200.005	170 F
• SACOCHE/TRANSP. NYLON (8 logiciels + acces.)	Réf. 200.006	175 F
• BOITIER RIGIDE/TRANSP. (5 logiciels 20x9x16)	Réf. 200.002	140 F
• LIGHT BOY-LOUPE éclairante (12,5x4,5x16,5)	Réf. 200.003	290 F
• CASE BOY - étui antichoc	Réf. 200.004	120 F



SOS (1) 34 64 77 55
3615 NINTENDO
Renvoyez votre bulletin d'adhésion qui se trouve à l'intérieur du produit au Club Nintendo B.P. 14 - 95311 CERGY-PONTOISE CEDEX

POUR COMMANDER Sté ENCODGEST
Ctre cial. Mirabeau - B.P. 55 - 95230
SOISY-SOUS-MONTMORENCY - Tél. : 34 17 21 99

*Prix valables sauf erreur d'impression Modifications des tarifs sans préavis

BON DE COMMANDE à retourner à : Sté ENCODGEST, Ctre cial. Mirabeau
B.P. 55 - 95230 SOISY-SOUS-MONTMORENCY - Tél. : 34 17 21 99

REF. : .... JEUX : .... ACCESSOIRES : .... CONSOLE : ....
REF. : .... JEUX : .... ACCESSOIRES : .... CONSOLE : ....
REF. : .... JEUX : .... ACCESSOIRES : .... CONSOLE : ....
REF. : .... JEUX : .... ACCESSOIRES : ....
CONSOLE : ....

NOM : ....
PRENOM : ....
ADRESSE : ....
....
VILLE : ....
CODE POSTAL : ....
Tél. : ....

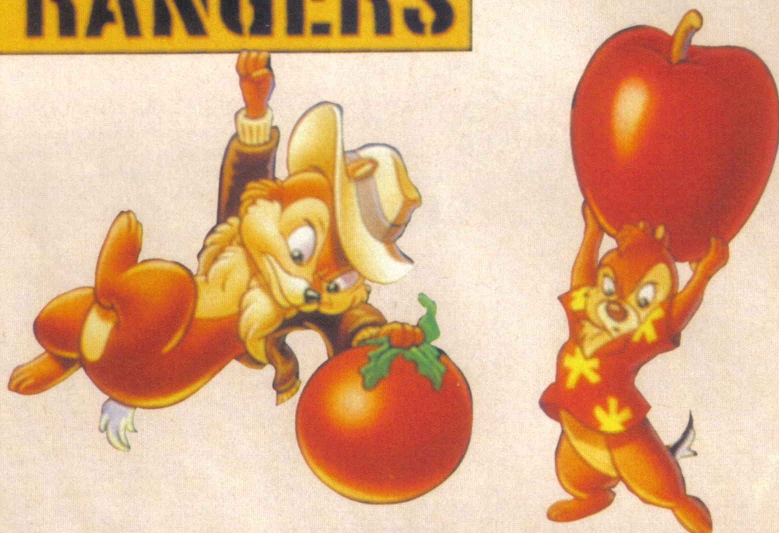
Tous les produits NINTENDO FRANCE non représentés sont disponibles sur simple appel téléphonique, ou courrier. Délais et livraison à réception de la commande : 10 jours

Frais de port et d'emballage : + 25 F.
Frais de contre-remboursement : + 30 F.
Frais de port consoles / Accessoires de rangement : + 60 F.
Total à payer :
N° de Client :
Règlement : ❑ CB ❑ CCP ❑ Mandat-lettre ❑ Chèque bancaire ❑ Paiement contre-remboursement
N° Carte Bleue Date d'expiration ../..
Signature (des parents pour les mineurs) :

CHIP 'N DALE RESCUE RANGERS

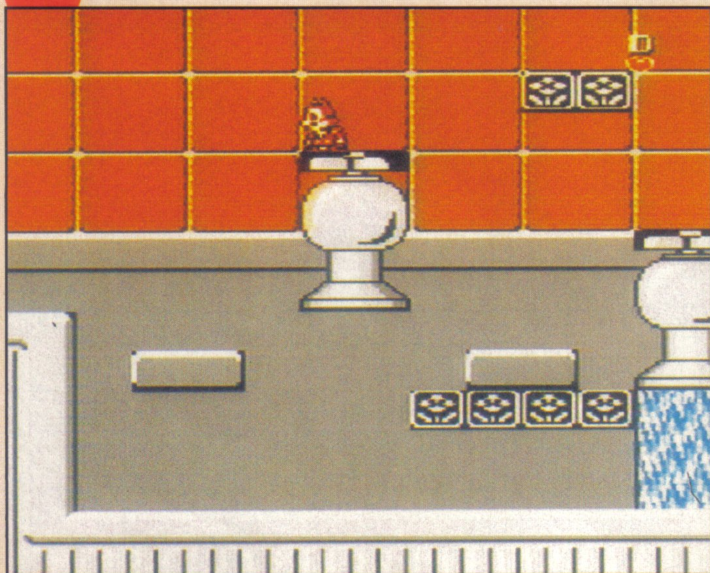
APRES LES CANARDS, C'EST AUX ÉCUREUILS DE VOLER LA VEDETTE !

Outre Atlantique, dans ce beau pays que l'on nomme Etats-Unis, il existe deux vedettes dont les noms n'évoquent pour nous, pauvres porteurs de baguettes, pas grand-chose, j'irai même jusqu'à dire rien du tout: Chip et Dale. Les fans, les connaisseurs, les dingues de Walt Disney savent bien qu'il s'agit là, en fait, des célébrissimes Tic et Tac, ce charmant couple d'écureuils au Q.I. de noisette! Voilà donc nos deux braves compères sciurus vulgaris lancés dans une aventure de taille. Il s'agit de courir au secours d'un chaton qui à été enlevé. Sa propriétaire étant une intime des écureuils n'a eu aucun mal à convaincre Tic puis Tac de partir en croisade. Complices, les deux écureuils sont donc partis affronter les périls d'un laboratoire de chimie, d'une cuisine et d'une foule d'autres lieux aussi dangereux les uns que les autres. Si, si la cuisine est un endroit dangereux, mais je vous laisse le découvrir... à vos frais !

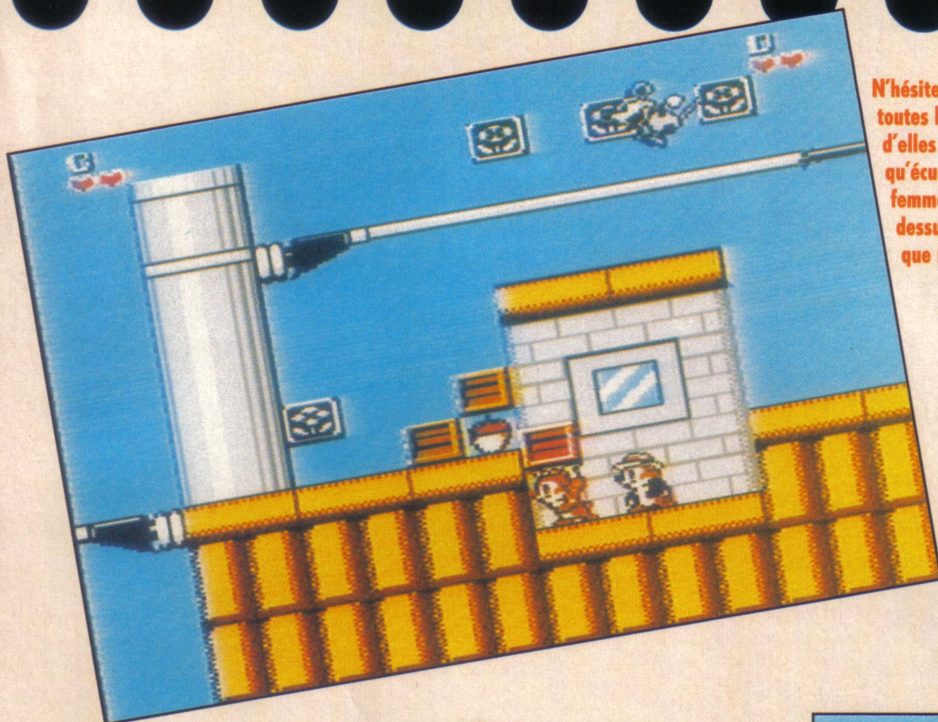




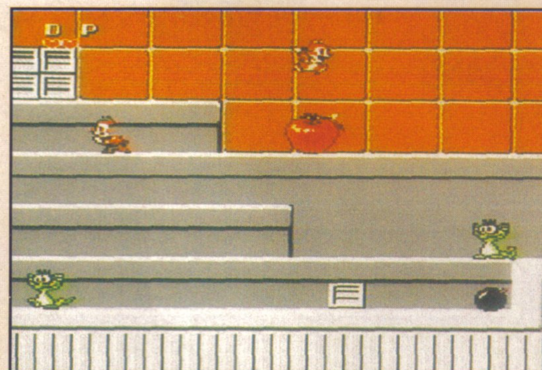
Pas besoin d'avoir fait HEC ou de sortir de Sciences Po pour savoir qu'il s'agit là du sinistre ravisseur. Et tous ceux qui pensaient qu'il s'agissait du jeune chaton vont au coin! A quoi le devine-t-on? Facile, les chatons ne portent pas de vestes roses, mais bien des layettes roses ! Il fallait être observateur !

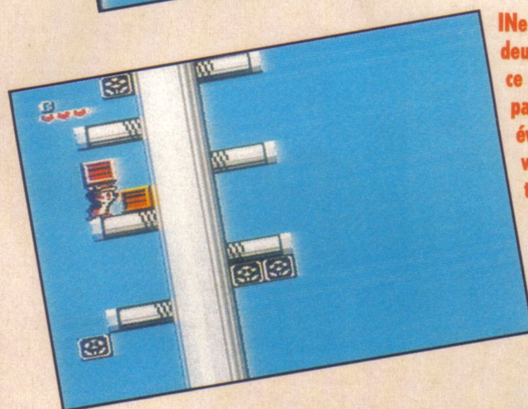


N'oubliez pas de fermer les robinets avant de passer ou vous risquez de prendre une douche plutôt froide! Pour arrêter l'eau, sautez frénétiquement sur le robinet et il se fermera tout seul, à moins qu'il soit cassé? Il faudra que j'essaye...

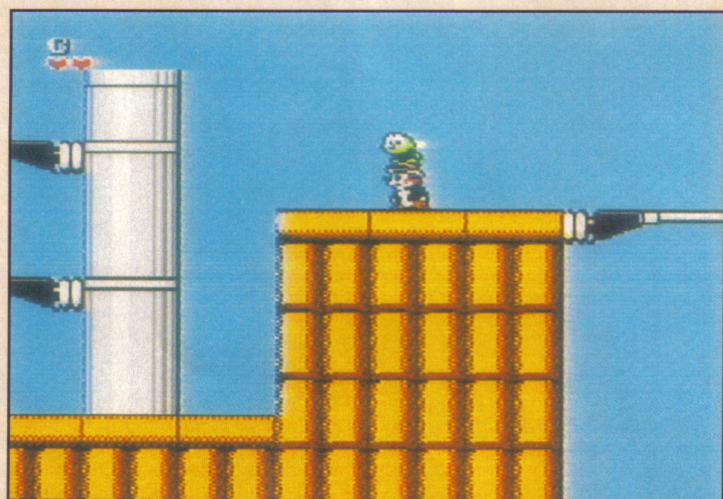


N'hésitez surtout pas un seul instant à soulever toutes les caisses qui se trouveront sur votre passage car derrière chacune d'elles peut se cacher une noisette. Et alors, me dites-vous? Eh bien, sachez qu'écureuils et noisettes font bon ménage; c'est un peu comme l'homme et la femme, la mer et la plage, la politique et le mensonge... Jetez-vous donc dessus, vous récupérerez de substantiels points de vie qui vous seront plus que nécessaires.



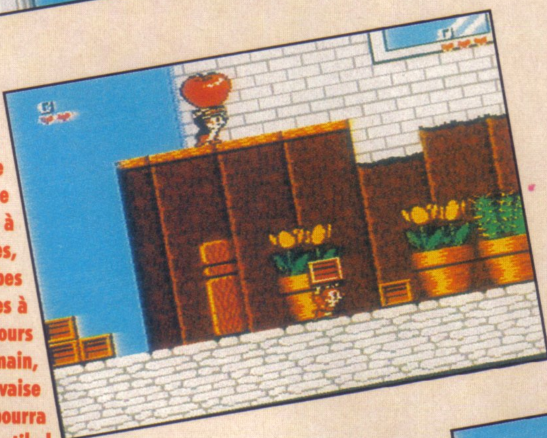


INe vous poussez pas lorsqu'à deux joueurs vous empruntez ce passage. Le moindre faux pas et ce sera la chute, bien évidemment mortelle! Si vous êtes d'un tempérament plutôt farceur, soyez mesquin, ça mettra de l'ambiance. Vive la paix des couples et l'harmonie entre les amis !

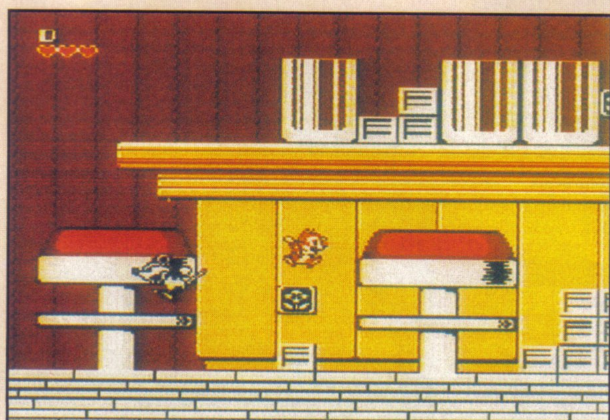


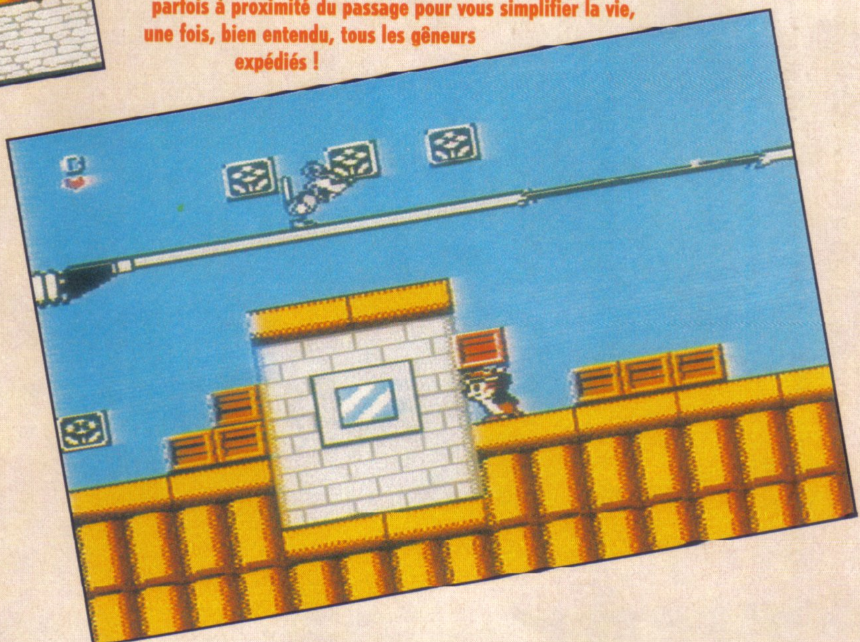
Aidé de cette abeille, détruisez pendant un temps limité tous les adversaires qui apparaissent à l'écran. Foncez sans vous arrêter, le massacre n'en sera que plus important !

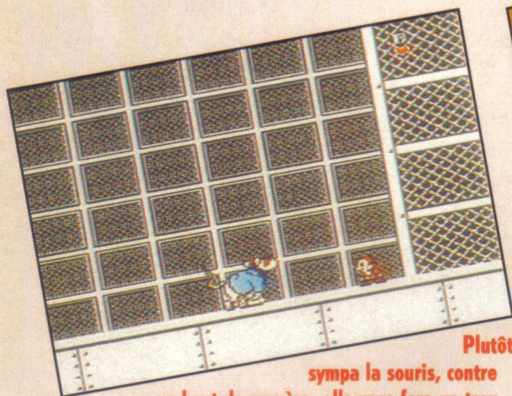
Pour vous débarrasser des indésirables, vous trouverez sur votre chemin toute une collection d'objets à projeter: caisses, pommes, bombes (dangereuses à manier)... Ayez toujours quelque chose à la main, en cas de mauvaise rencontre ça pourra toujours vous être utile !

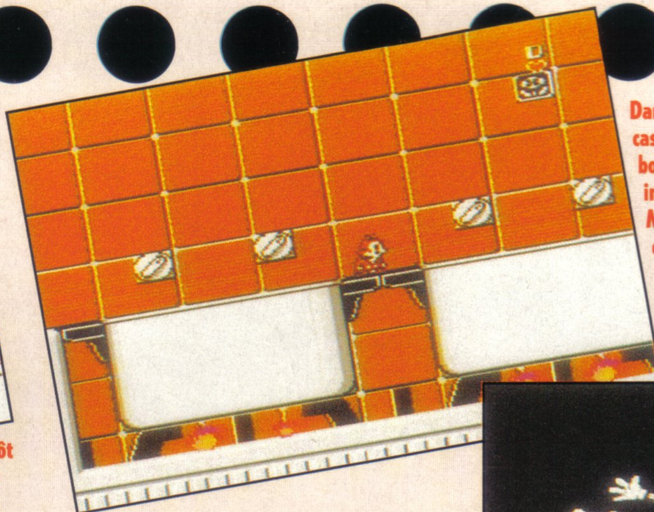


Près des câbles à haute tension, soyez vif et rapide pour ne pas recevoir une désagréable décharge électrique. Profitez aussi des blocs de pierre qui se trouvent parfois à proximité du passage pour vous simplifier la vie, une fois, bien entendu, tous les gêneurs expédiés !



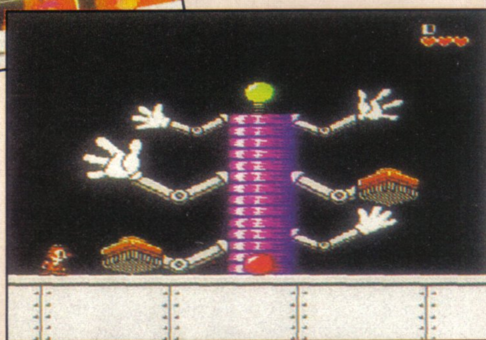




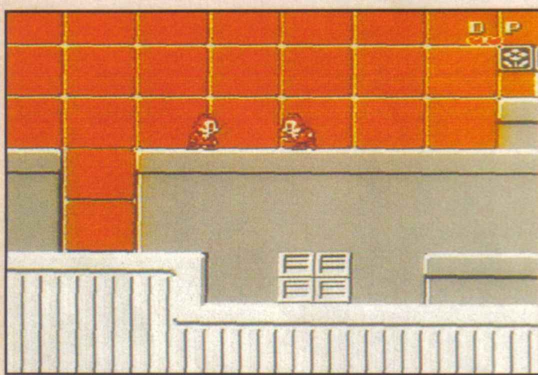


Dans la cuisine, méfiez-vous des casseroles pleines d'une eau aussi bouillante que fatale. Si Dale/ Tac insiste pour prendre un bain comme Marie, faites-lui comprendre qu'ici c'est une cuisine et non pas la piscine de Lourdes !

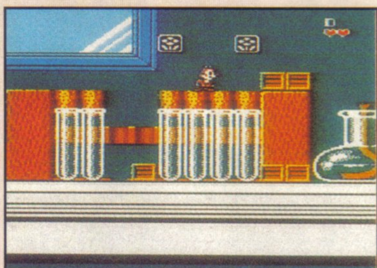
Plutôt sympa la souris, contre un bout de gruyère, elle vous fera un trou dans le grillage. Soyez cool, souvenez-vous de Woodstock et ne frappez pas votre soeur la souris... Peace...



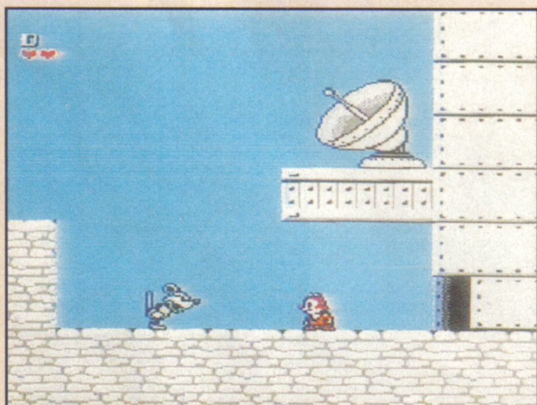
Voici la première cireuse de chaussures géantes. Pour la vaincre, envoyez la boule rouge dans la verte. Si vous êtes daltoniens, prenez la verte pour la jeter sur la rouge car la rouge devenant verte, la verte doit devenir rouge. Vous êtes au vert ?



En regardant cette photo, vous serez sans aucun doute traversé par deux courants de position sentimentale paradoxaux ou, si vous aimez faire dans le simple, vous serez envahi d'un doute. Y a-t-il réellement deux Tac? Le secret, c'est qu'il existe des monstres métamorphes adeptes de mimétisme qui, jaloux de la beauté de ce charmant animal, ont emprunté son apparence. Simple non?



Voici Tac dans son grand rôle de "je fais de la chimie et je m'amuse". Ici pas de grands dangers. Repérez les quelques rats du coin et finissez votre parcours haut la main. A moins que l'on dise haut la patte ?





L'arrivée d'un nouveau jeu de Capcom est toujours un événement, mais quand il s'agit des personnages de Disney (comme dans le génial Duck Tales), on ne risque pas d'être déçu. La réalisation est excellente, avec des graphismes très soignés comme on pouvait s'y attendre, mais surtout on retrouve l'intérêt de jeu qui a fait la réputation de Capcom. Chip'n Dale est un jeu de plates-formes très prenant et la variété des différents niveaux est particulièrement stimulante. L'action est suffisamment difficile pour que l'on ne vienne pas à bout du jeu trop rapidement, sans que cela soit frustrant. Et puis, on peut jouer à deux, ce qui est toujours plus agréable. L'univers de Disney plus la qualité des jeux Capcom c'est super! n'hésitez pas, c'est une valeur sûre.

AHL



Chip and Dale a, comme qui dirait, un certain air de famille avec la star Nintendo, j'ai nommé Mario. On retrouve pas mal des astuces qui ont fait, et font encore, le succès du top des tops. Tous les pièges ne manquent pas d'originalité ni de variété. Mais Chip and Dale possède le charme de tous ces jeux auxquels on peut jouer à deux simultanément. Le jeu d'équipe est un atout essentiel pour réussir correctement et il n'est pas toujours facile de ne pas éborgner son camarade d'un grand coup de caisse. Pourtant, les décors sont dans une large majorité assez nus. Ce n'est pas qu'il fallait du tarabiscoté, mais un peu plus de recherches et de soins auraient été les bienvenus. Chip and Dale n'en est pourtant pas moins un très bon jeu et, en outre, un jeu assez difficile. De plus, si les dessins animés avec Tic et Tac sont pour vous une référence, vous apprécierez les nombreux clins d'oeil faits à diverses scènes de ces cartoons. En un mot comme en cent, Chip and Dale est excellent.

TSR

EDITEUR : **CAPCOM**
GENRE : **PLATES-FORMES**
DIFFICULTE : **DIFFICILE**
NIVEAU DE DIFFICULTE : **1**
NOMBRE DE NIVEAUX : **8**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
CONTINUE : **2**

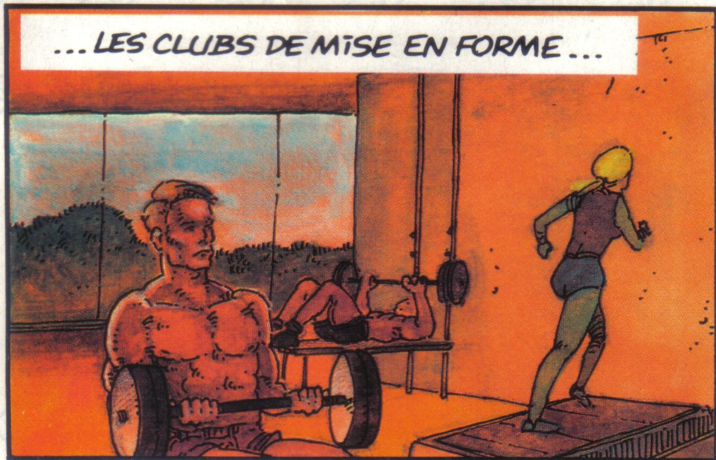
GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 16
SON : 13

90%

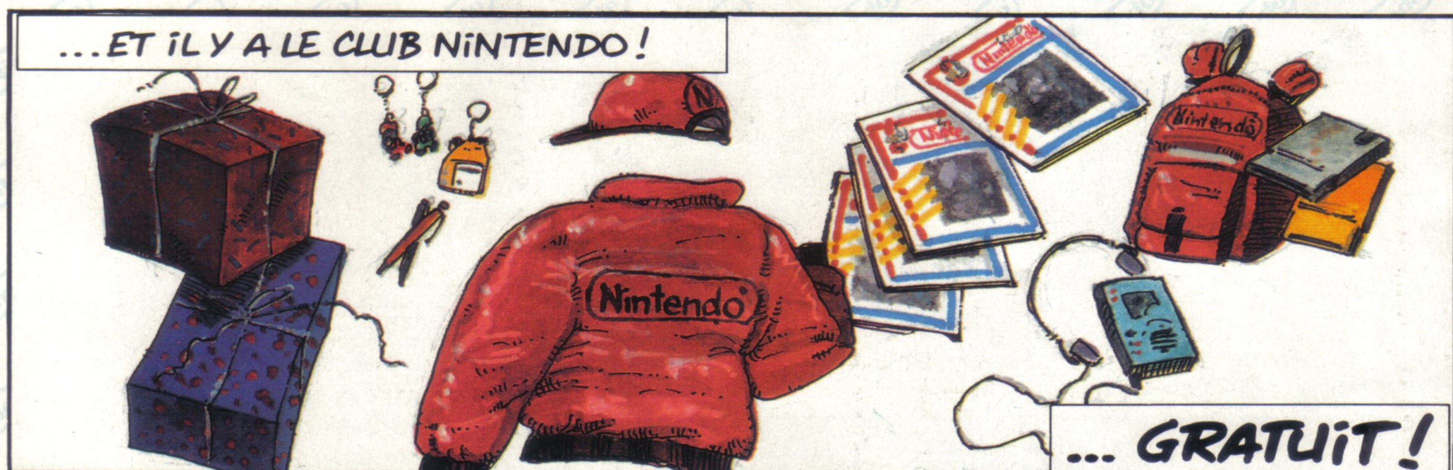
Rendez vous au Club Nintendo











POUR S'INSCRIRE AU CLUB NINTENDO :
RENVOYER LE COUPON CONTENU DANS L'EMBALLAGE DU PRODUIT À L'ADRESSE DU CLUB :
BP 14 - 95311 CERGY-PONTOISE CEDEX





à très bientôt !

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2

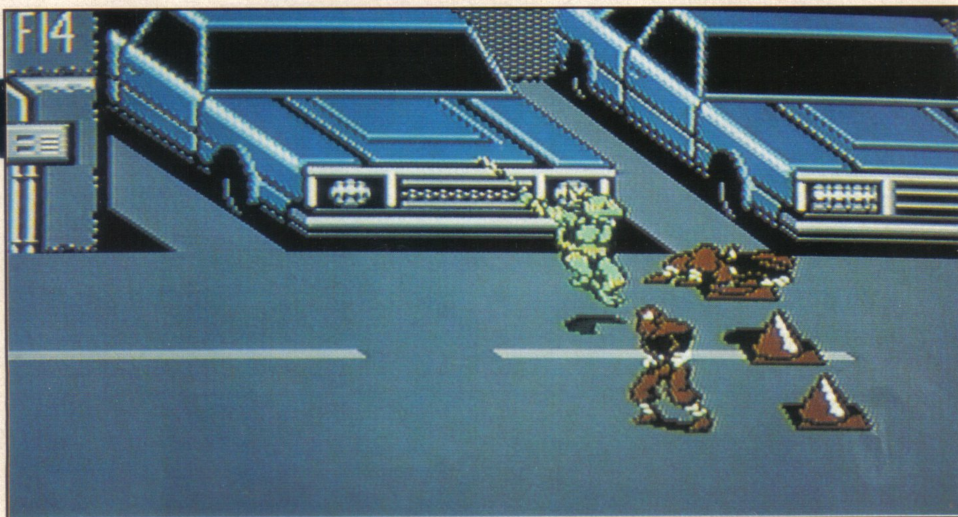
RANDONNÉE PÉRILLEUSE POUR DES MANGEURS DE PIZZAS.

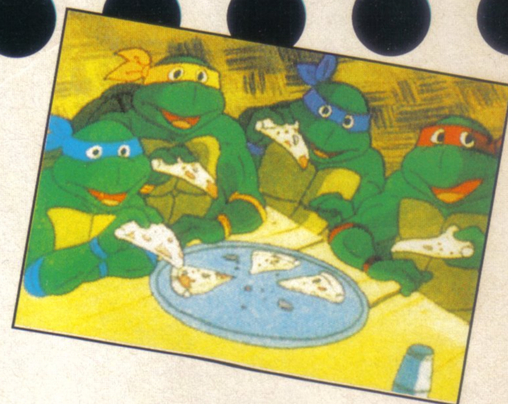


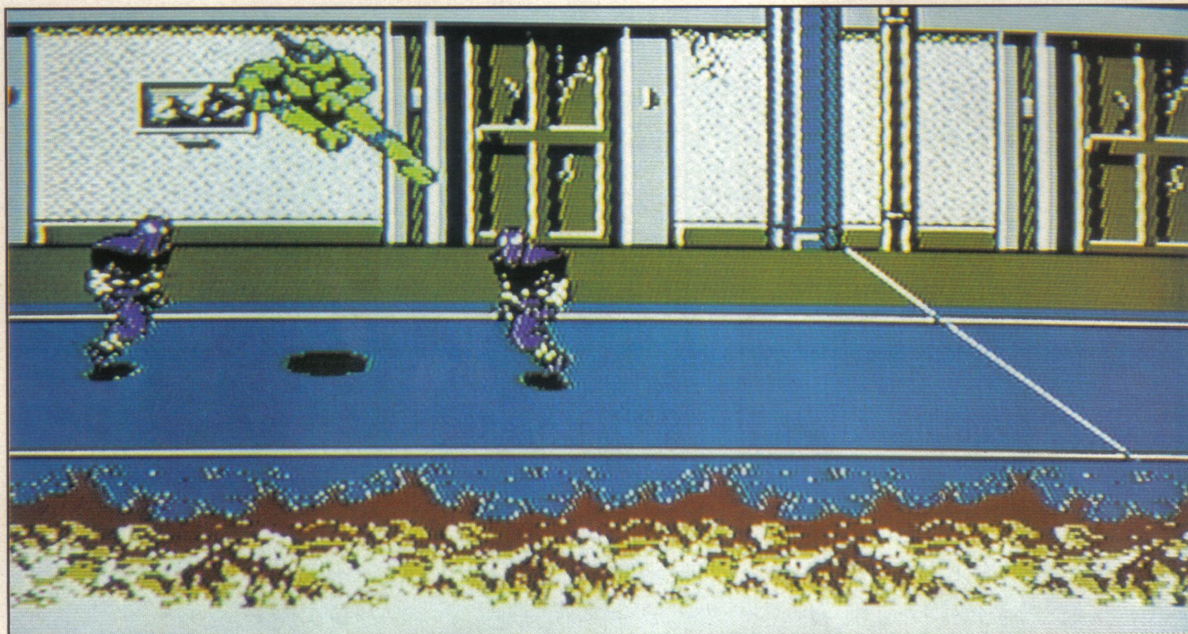
Rien de tel qu'un petit tour de skate board pour avoir la forme. Les tortues sont jeunes et rieuses! Ont les cheveux dans le vent... "Psss! Eh stop là! Les tortues n'ont pas de cheveux!" Oui, oui... alors toutes dents en avant elles... "Restop, les tortues n'ont pas de dents!" Grâce à leur intelligence... ah, non! j'oubliais, elles n'ont pas non plus de cerveau!

Si dans les premiers temps les choses sont simples, voire même évidentes, il n'en sera pas toujours ainsi. Face à cette machine de guerre infernale, le pauvre ninja risque de se casser les dents... enfin le nez ou la carapace. Bref, il se pourrait qu'il y ait des morceaux qui volent! Youpla! un steak de tortue!

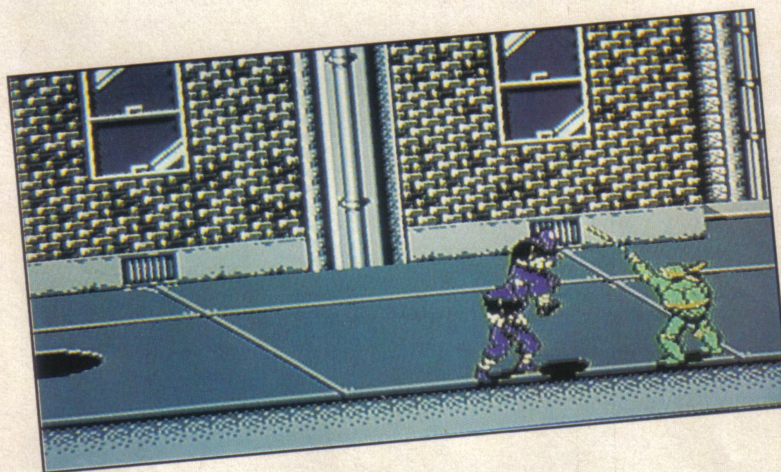
Ce n'est pas parce que l'on est une tortue que l'on ne fréquente pas de jeunes et, de préférence, jolies femmes. Michael Angelo, Donatelo, Léonardo et Raphaëlo, noms qui rappellent d'illustres taggers, ont en effet, au cours de leurs pérégrinations, fait la rencontre de la journaliste April. A leur grand désespoir, April ne se découvrait jamais d'un fil, mais, bon, ceci est une autre histoire... Manque de chance, la belle April s'est depuis peu faite enlevée! Horreur! Malheur! Qui va payer les pizzas maintenant? Pour ne pas mourir d'inanition, les tortues férues d'arts martiaux décident donc de partir sur le champ à sa rescousse. Première étape de ce long et dangereux périple? Un immeuble dévoré par les flammes! Eh! Oh! On veut April, pas un pancake grillé! En couple ou bien en solitaire, les verts (traduisez les tortues) vont partir affronter une horde de malades mentaux, tantôt armés de sabres, tantôt de boomerangs ou encore de mitraillettes! Révisez votre manuel d'arts martiaux, et en route!



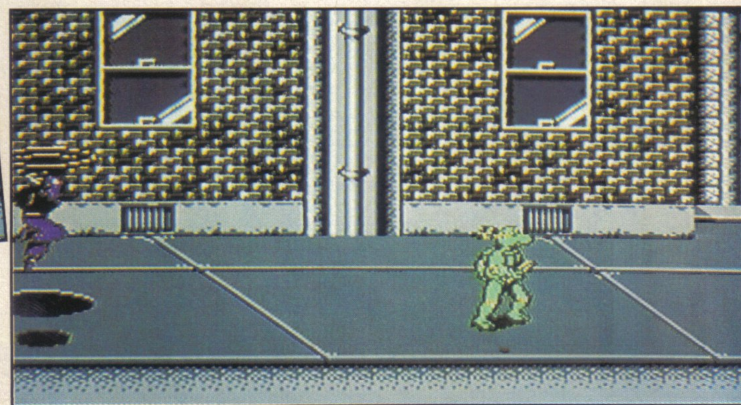




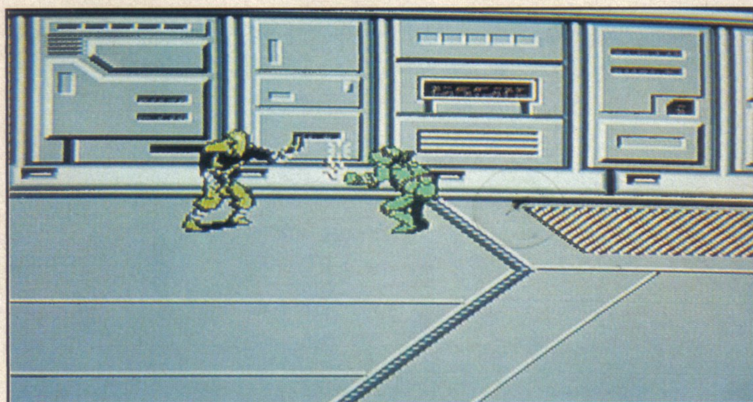
Coup de pied magistral comme seul un champion tortue sait les faire. Avec un peu de pratique, vous vous apercevrez que cette technique du coup de pied aérien, bien maniée, sera la solution à tous vos problèmes. En changeant brusquement la direction de votre attaque, vous surprendrez vos adversaires qui, en conséquence, ne pourront pas parer ou riposter.



Les connaisseurs retrouveront là la formule classique du shomen-uchi shita. Il ne s'agit pas ici du nom complet du singe de Tarzan mais bien d'une attaque au nunchaku. A ce rythme, quelques coups seront laaaargement suffisant pour dégager les chemins.



Le charme de cette ribambelle d'ennemis toujours sur vos talons, c'est sans doute qu'ils ont le don de sortir d'un peu n'importe où. De derrière les affiches, comme les commandos éthiopiens, des égoûts ou des fenêtres (sans même avoir l'intelligence de les ouvrir mais en passant purement et simplement à travers). Soyez sur vos gardes et évitez tout ce qui est louche. Tout est louche? Fort bien, je vois votre cas... vous savez m'épeler paranoïaque?

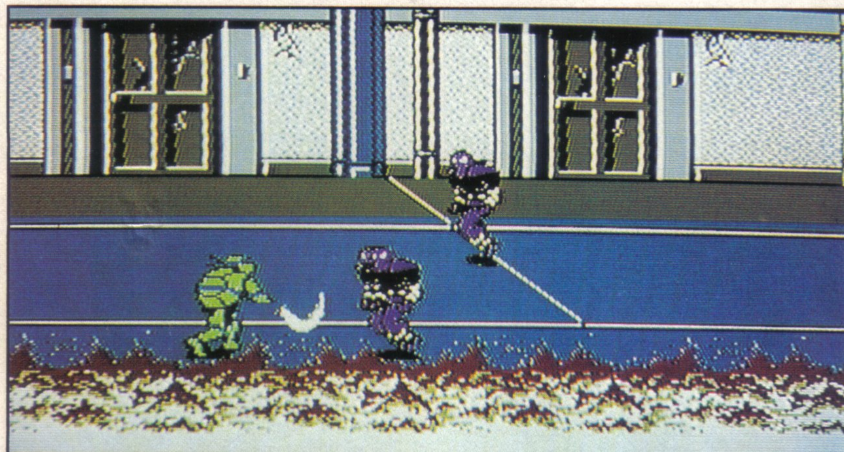


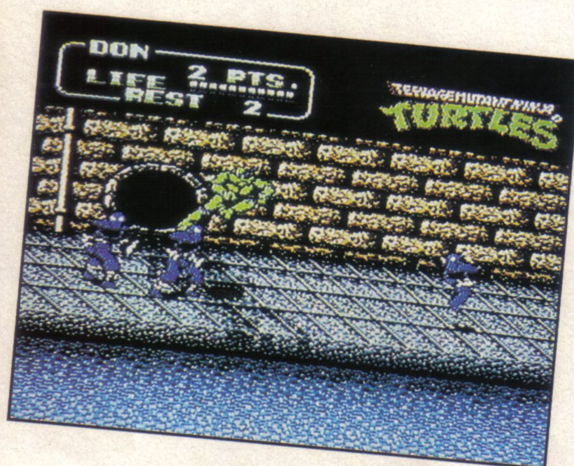
Voici maintenant une belle démonstration de saï. Clip! clip! clip! on applaudit bien fort à cette parade, brillamment autant que bruyamment réussie. Tout en ayant une portée plus réduite que le nunchaku, il pourra néanmoins faire des miracles, c'est pourquoi nous les appellerons J.C, en l'honneur du plus grand thaumaturge de tous les temps (thaumaturge, ça veut dire petit malin).



J'aime beaucoup le jeu d'arcade consacré aux tortues ninja et je suis ravi que konami ait réalisé cette conversion sur Nintendo. Contrairement à TSR, je ne m'ennuie pas un seul instant avec ce jeu, même s'il faut bien reconnaître que l'action est répétitive, mais c'est le cas de la plupart des jeux de baston. L'action est stressante à souhait et il faut speeder comme un fou pour éviter de se laisser encercler par les très nombreux agresseurs qui ne vous laissent pas un instant de repos et les boss de fin de niveau sont vraiment coriaces. Côté réalisation c'est pas mal du tout: les graphismes sont soignés et la jouabilité est excellente. Bien sûr, les sprites clignotent un maximum, ce qui est assez désagréable, mais c'est souvent le cas sur les consoles 8 bits. Je préfère très nettement ce jeu au premier Tortues ninja et si une bonne baston vous tente, je vous conseille de ne pas le rater, d'autant plus que les jeux de ce type sont rares sur la Nintendo.

AHL

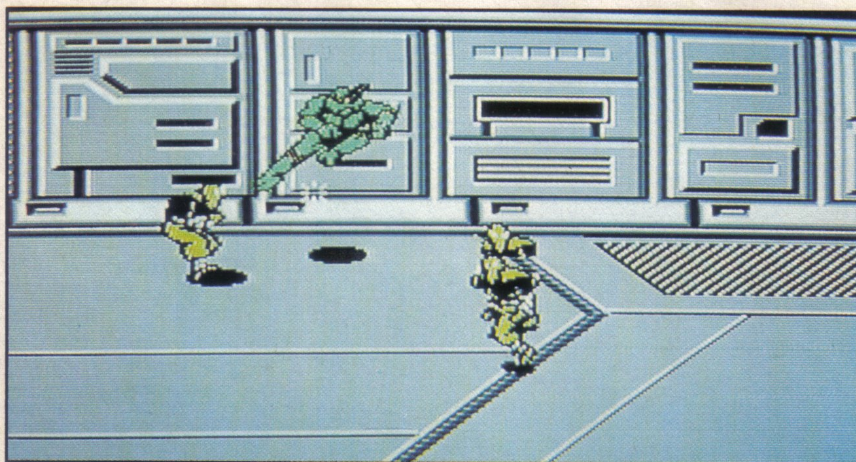






Voilà un jeu de baston dans la plus pure des traditions. On ne pouvait pas faire moins subtil que ce jeu où le but est de casser du méchant à tout va. Mais bon, il n'est pas toujours nécessaire qu'un jeu soit subtil pour que l'on s'y attache, et c'est en partie vrai pour les Tortues Ninja deuxième édition. Tout d'abord, les graphismes sont suffisamment fins pour que l'on n'en soit pas dégoûté. Ils sont même, à plusieurs moments, plus que sympas. On ne peut pas en dire autant de l'animation d'une qualité on ne peut plus irrégulière. Certains passages sont d'ailleurs à la limite du catastrophique côté scrolling. Heureusement que musiques et bruitages relèvent le niveau de ce jeu. Bien sûr, on peut se laisser envoûter par le charme de ces reptiles sauce orientale, mais personnellement, l'aspect bouffon des personnages m'est assez désagréable. Si encore le jeu pouvait présenter ne serait-ce qu'une seule originalité! Sérieusement, on s'ennuie plutôt mortellement. Même à deux, rien d'exceptionnel. Si la réalisation reste correcte, l'intérêt lui, frise la nullité.

TSR



Encore une mêlée, mais qu'est-ce que l'on ne ferait pas pour les beaux yeux d'April? Et pensez à toutes ces pizzas clairsemées sur la route. Miam, miam! Je me sens du sang de tortue ninja. C'est sans doute pour ça que j'aime les pizzas! Ca c'est une révélation! KAWABOUNGA!

EDITEUR : **KONAMI**
GENRE : **BASTON**
DIFFICULTE : **MOYENNE**
NIVEAU DE DIFFICULTE : **1**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
CONTINUE : **3**

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 11
MANIABILITE : 16
SON : 14

85%

SULLIVAN BLUTH PRESENTS

DRAGON'S LAIR™

THE LEGEND

LICENSED BY Nintendo®













NOUVELLE VERSION !
Cette version améliorée de la version Américaine, déjà excellente, est désormais disponible sur votre GameBoy.
Elle comporte : un système "anti-tâches" unique, un décor plein-écran, une jouabilité extrême, des graphismes mettant votre GameBoy très en valeur.



elite™

distribué par Guillemot International Software
Route de La Gacilly - 56910 CARENTOIR

Kick Off

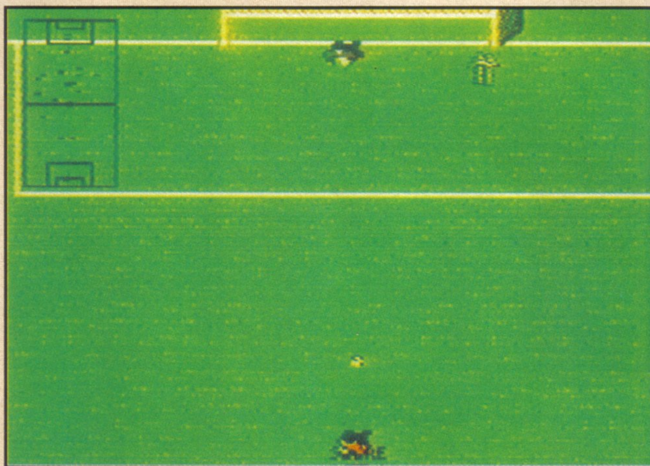




UNE LÉGENDE VIVANTE ARRIVE SUR LA NINTENDO!

Kick Off, c'est la simulation de football accomplie, le jeu qui vous offre toutes les finesses et astuces de notre merveilleux sport national. Mais jugez plutôt. Tous les paramètres (vent, arbitre, nature du terrain...) sont mis à votre disposition; à vous de choisir. Ensuite, vous devrez décider de la formule de jeu: rencontre amicale, coupe, tournois... Si vous jouez avec des poules nationales, vous les composerez à partir des quinze équipes mises à votre disposition, dont la Hollande qui n'est pas un pays et l'URSS qui n'en est plus un. Kick Off n'est pas un jeu très à la mode, bien qu'il soit hyper complet. Sur le terrain, vous dirigerez vos joueurs et il faudra faire attention à la manière de jouer de celui qui sera le plus proche du ballon. L'arbitre n'hésitera pas à sanctionner et à sortir ses cartons de couleurs! Enfin un football traité comme il mérite de l'être: avec un zeste de subtilité.

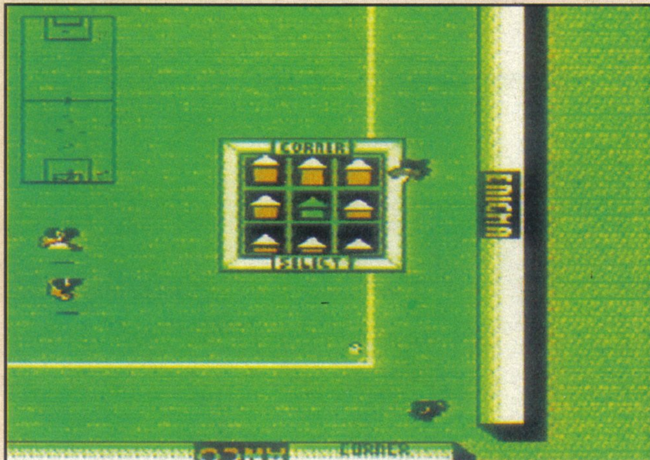
Après une faute commise dans la surface de réparation, la sanction tombe: penalty! Là, tout n'est qu'adresse pour le tireur et chance ou habileté démoniaque pour le gardien. Si ce dernier arrête votre tir, c'est que votre adversaire doit être plutôt expérimenté, ce qui en d'autres termes présage une prompte défaite pour vous!

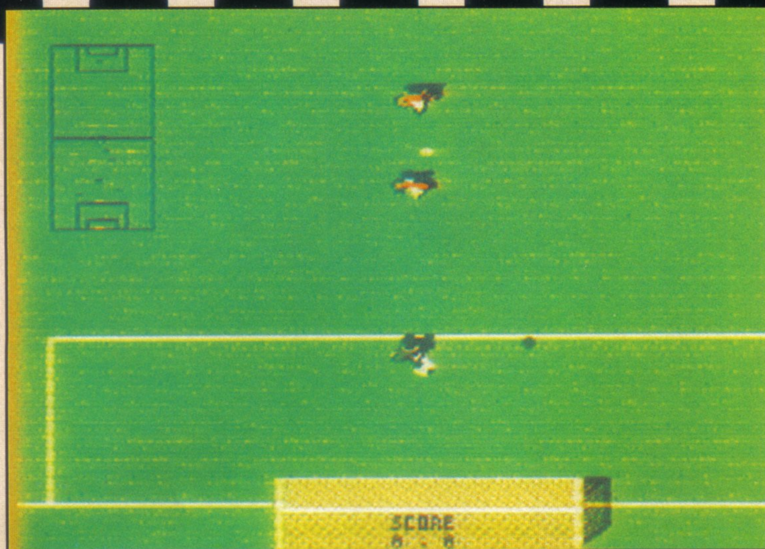


Une fois prêt à tirer le corner, choisissez l'angle de tir. Tir rentrant, en retrait? A vous de décider et de surprendre l'adversaire. Le centre est un classique, mais il y a souvent le but à la clé!

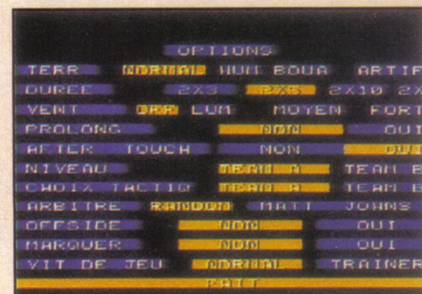
Une faute! Le temps pour l'arbitre de noter le numéro du coupable et d'attribuer un éventuel carton jaune et le jeu pourra reprendre. Cherchez et provoquez la faute lorsque vous approcherez de la surface de réparation adverse, vous aurez là une excellente opportunité pour marquer!







Voilà le gardien sur le point de se faire lober! Un pas de trop peut être l'erreur fatale. Soyez vigilant et composez les rangs de votre défense avec prudence.



Le tableau des options est fourni à souhait. Vous pourrez, en dehors de ce tableau, choisir la composition de l'équipe, la place des joueurs sur le terrain et, l'essentiel, la couleur des maillots. De quoi personnaliser son équipe d'une façon plus que satisfaisante.



Apprenez à connaître les équipes avant de songer sérieusement à composer des poules valables. En le faisant au hasard, vous risquez d'avoir d'étranges surprises pas toujours très agréables.



Kick Off est sans aucun doute ce qui se fait de mieux dans le domaine de la simulation de football. Il ne pouvait, par conséquent, que débarquer un jour sur la Nintendo qui a tendance à abriter sous ses ailes la majorité des stars. On retrouve dans ses versions ce qui fait la gloire de ce jeu: le nombre fabuleux d'options et de situations de jeux possibles. Pourtant, grande déception, le tout est bien laid et l'on a parfois de la peine à suivre clairement l'action. L'animation présente un léger inconvénient, non pas qu'elle soit trop lente mais, au contraire, parfois trop rapide et l'on voit alors des tackles se transformer en véritables vols planés. Il suffit de regarder les photos pour se laisser persuader de la qualité médiocre des graphismes. Néanmoins, le jeu peut devenir passionnant si l'on débute une coupe ou un petit championnat. La maîtrise du jeu est assez rapide et l'on parvient très vite à des résultats plus que concluants. Position mitigée. Que les footballeurs en herbe se précipitent. Les autres... allez jouer chez ceux-ci histoire de jeter un coup d'oeil.

T.S.R.



Il est assez rare que je donne mon opinion sur un titre de la NES. Pourtant, lorsque j'ai appris l'arrivée en nos locaux de Kick-Off, j'ai tout de suite bondi sur la cartouche, couru dans le bureau (enfin si on peut parler de bureau) d'Alain et lui ai dit de suite: "que tout le monde laisse tomber, ce jeu-là c'est moi qui le testerai". Devant tant d'ardeur et tant d'engagement, dans ces circonstances je fais en effet valoir des arguments de choc notamment au niveau du poids et de la taille (2m10 c'est impressionnant), rien ne pouvait m'être refusé. Et nous voici donc en face de Kick-Off. Pour être tout-à-fait complet, je dois dire que kick Off est un jeu qui m'a toujours fasciné, c'est d'ailleurs le seul jeu lorsqu'il n'existait pas sur Super Famicom auquel je jouais sur mon ST, que je n'ai d'ailleurs plus. Autant vous dire, que les critiques seront dures et les compliments parfaitement justifiés par des années de pratique. Les présentations faites, nous pouvons commencer. Avec Kick-Off, il ne faut pas s'attendre à des graphismes d'enfer, on le sait et l'on n'est donc, de ce côté, absolument pas déçus. Les joueurs sont tout petits sur le terrain qui est lui, somme toute, assez sommaire, mais l'intérêt de cette simulation de football ne se situe pas à ce niveau. En fait, pour réellement savourer la substance interne de ce jeu, il faut y jouer car pour parfaitement maîtriser la situation, parfaitement gérer la position des joueurs, faire des passes précises et marquer des buts, l'expérience est primordiale. De ce côté aussi, rien à redire, Kick-Off est absolument comme on l'attendait, c'est-à-dire complètement rébarbatif. Par contre, là où je suis un peu plus réticent, c'est que même au bout d'un certain temps de jeu, on n'arrive pas à bien sentir les coups, les commandes sont floues et, très souvent, on manque la balle d'un cheveu à cause d'un manque de maniabilité. De plus, en cours de jeu, un truc est vraiment exaspérant: trop souvent des joueurs dont vous n'avez pas le contrôle se permettent de tackler l'adversaire et obtiennent cartons sur cartons, ce qui à chaque coup handicape votre équipe d'un joueur. Toutefois, que l'on y joue seul ou à deux, Kick-Off reste fidèle à la tradition qu'il a toujours voulu garder, et ce, sur n'importe quelle machine. Un très bon jeu malgré tout, à réserver tout de même aux plus patients d'entre vous.

J'm DESTROY

EDITEUR : **IMAGINEER**
GENRE : **SIMULATION SPORTIVE**
DIFFICULTE : **MOYENNE**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
NIVEAUX DE DIFFICULTE : **2**

GRAPHISME: 10
ANIMATION: 11
SON: 11
MANIABILITE: 15

69%

MOI TARZAN, TOI JANE, VOUS CHEETAH !

TOKI

Le jeu s'ouvre sur un paysage champêtre, un ciel bleu magnifique découpé à l'horizon par les sommets paisibles des montagnes environnantes. Deux jeunes personnes batifolent dans ces champs en dégustant des fruits sauvages et en se vautrant sur un tapis de fleurs. L'homme en tenue de Tarzan raconte vraisemblablement sa vie à une jeune fille en tenue de Jane (logique!) qui se roule dans l'herbe fraîche! Mais où se trouve Cheetah?, me demanderez-vous! Soyez patient, elle va intervenir bientôt! Comme nous sommes au début d'un jeu vidéo, il faut s'attendre à ce qu'un problème gâche l'après-midi bucolique des deux étourneaux innocents. D'ailleurs justement, en moins de temps qu'il ne me faut pour l'écrire, le ciel s'obscurcit jusqu'à devenir d'un noir peu engageant. Des éclairs blancs fendent la nuit dans un fracas de fin du monde et nos deux êtres ne peuvent qu'observer, perplexes, l'apparition non loin de là, d'une forteresse gigantesque. Une main énorme apparaît alors et s'empare de la jeune fille dans un remake de King Kong qui fait frémir le Tarzan mort de peur. La main (et la fille) disparue, c'est un sorcier aux yeux globuleux qui entre en scène. Et là, c'est plutôt à un remake de La Mouche et ses transferts moléculaires auquel nous assistons. d'un coup d'électricité pure, le sorcier transforme notre bel athlète en beau singe, juste retour des choses après tout! Tarzan n'est plus; vive Cheetah, ou plutôt JuJu (nom japonais de Toki)! Voilà: un hybride gorille-chimpanzé-humain-Roch Voisine-garou avec une grosse tête et un air benêt se retrouve tout con en plein milieu d'un champ! Et la bonne blague, c'est que le primate, c'est vous! Vous allez devoir partir à la recherche de votre bien-aimée et faire la peau du sorcier qui vous a joué ce tour de foire! Vous pourrez alors retrouver votre physique plein de charme. Avant cela, il vous faudra traverser des monts et des vaux bourrés de pièges et d'ennemis copains comme cochons avec le sorcier. En effet, ce dernier a truffé la région de monstres autant bizarroïdes que féroces. Pour parfaire le tout, il a également piégé la nature pourtant si belle à cette époque! Même si vous n'êtes qu'un singe, vous êtes de taille à vaincre le challenge car vous possédez un atout que peu de singes connaissent: le tir par la bouche! Votre grande bouche peut lancer des projectiles (comme des boules de feu ou autres gâteries récoltées ça et là) dans toutes les directions possibles. En outre, vous êtes un singe sauteur, grimpeur (normal pour un singe!) et amphibie, ce qui vous permet de vaincre toute sorte de végétation et de relief.



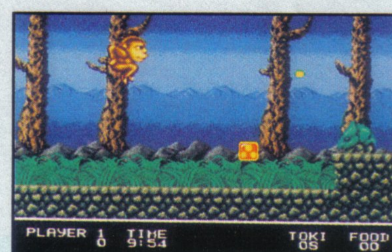


LES DIFFERENTES ARMES :

Plusieurs armes sont accessibles, outre le tir normal. Il suffit de passer sur l'item correspondant. Comme exemples ci-dessus: le double tir croisé, la grosse boule d'énergie, le tir rebondissant, le triple tir.







LE PREMIER NIVEAU





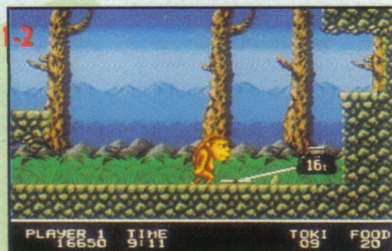


LEVEL 1-1 : Vous voilà au début du jeu avec un petit crustacé sur pattes qui vous attend. Heureusement, un item de triple tir est sur votre chemin.

Un pic plein de piquants empoisonnés vous barre la route. Il va falloir le griller au lance-flammes. Lorsqu'il explose en mille morceaux, il laisse échapper des boules de feu qu'il ne faut surtout pas toucher sous peine de mort.

LEVEL 1-2





Le sous-niveau 1-2 vous mène à un balancier de poids de 16 tonnes qui vous propulsera à 10 mètres de hauteur, ce qui vous permettra de rejoindre la plate-forme supérieure.



Attention, ne glissez pas et ne ratez pas le rocher mobile qui vous mènera de l'autre côté du trou tapi de pics tranchants.



Si vous n'êtes pas trop pressé de rejoindre la sortie vers le level 1-3, vous pourrez sauter sur la plate-forme en haut à gauche pour gagner une vie supplémentaire.

LE DEUXIEMME NIVEAU

LEVEL 1-3





N'oubliez pas d'aller partout, même si cela vous semble parfois inutile et vous serez agréablement surpris par des bonus comme celui-ci.





Vous voilà à la sortie menant au boss de fin de niveau. Mais observons un peu les lieux. Vous pouvez à tout moment vous baisser et faire scroller l'écran vers le bas sans bouger de la position dans laquelle vous vous trouvez. Cela permet de découvrir ce qui se passe sous vos pieds. Il suffit alors d'en profiter, comme ici, avec les super baskets bondissantes protégées par des gardiens.

LE BOSS DU NIVEAU 1





Il faut exterminer les têtes des singes placés sur les côtés, en évitant de se faire brûler les cheveux et en se faufilant sous le boss.

LEVEL 2-2



Pour atteindre des plates-formes trop éloignées, une liane ne sera pas de trop. Attention, certaines plates-formes disparaissent sous vos pas pour réapparaître quelques secondes après.

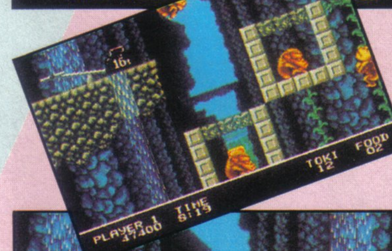


Un petit diable bleu hyper rapide et efficace apparaît de temps à autre; soyez vigilants!

LEVEL 2-1



Vous bondissez très haut grâce aux baskets magiques. Au sommet de la tour, vous tomberez à travers les étages friables pour retomber au point de départ.



Toki peut grimper le long des lianes. Des congénères enfermés dans des cases gardent le passage vers le balancier.



Il va falloir choisir entre les deux. Petit conseil: celui de droite vous mène directement à la sortie.

LEVEL 2-3





Au départ de ce sous-niveau, en équilibre sur un cube, vous voyez devant vous une plate-forme qui descend. Attention! ne sautez pas tout de suite dessus car elle descend encore en passant sur des engrenages broyeurs. Attendez qu'elle remonte.



L'étoile vous rend invulnérable pendant une minute.



Pour monter vers le régime de bananes et la sortie toute proche, il faut faire plusieurs allées et venues sur la plate-forme verte (qui disparaît et réapparaît) afin de briser les 4 cubes obstruant le passage.

LE BOSS DU NIVEAU 2



Méfiez-vous des singes-projectiles lancés par ce monstre horrible.

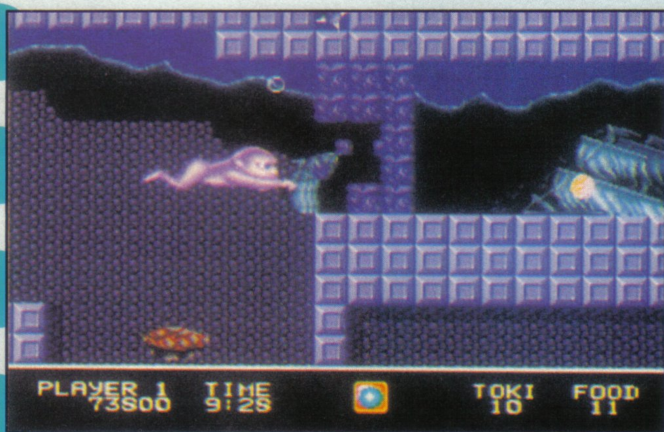
TOKI

LE TROISIEME NIVEAU





TOKI va nager en slalomant entre les poissons rouges minés et les singes-batiscaphes lanceurs de torpilles.





Il faut briser des cubes pour passer (avec l'arme adéquate) ou se glisser sous des objets mobiles au contact mortel.



C'est un véritable labyrinthe qui vous est offert dans ce niveau aquatique, avec des passages délicats et des conduits étroits. La récompense gastronomique est au bout!



LE BOSS DU NIVEAU 3

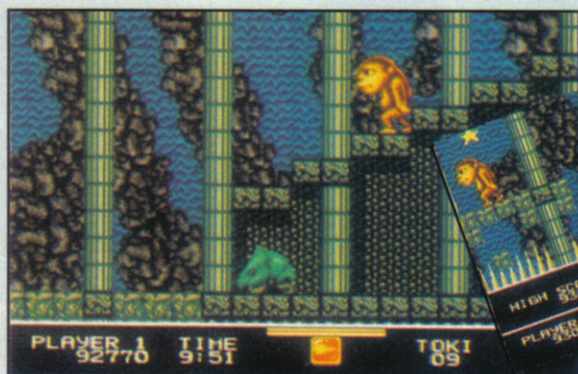
Voici ce que vous voyez au début du niveau; la sortie est en vue mais pas accessible directement.. Après avoir vaincu le labyrinthe, vous voici face au singe-sous-marin nucléaire !





LE QUATRIEME NIVEAU : LEVEL 4-2

Après un level 4-1 d'introduction super facile, vous descendez les marches d'un sous-niveau éprouvant.



Attention aux dalles qui se dérobent sous vos pas! Vous risquez de goûter, comme ici, aux pics effilés!



LEVEL 4-3





Ce sous-niveau présente des pièges pas trop compliqués à déjouer, à part cette suite de plates-formes mobiles passant sur des engrenages-broyeurs. Il faudra passer de l'une à l'autre avec une grande dextérité. Vous pourrez alors souffler un peu... des flammes bien sûr!



LE BOSS DU NIVEAU 4
Sautez sans cesse pour éviter les yeux et mitraillez le bonhomme Michelin!



Quel drôle d'animal que ce singe-là. C'est vrai qu'avec sa bouche lanceuse de balles, il est à mourir de rire. Heureusement, le jeu ne s'en tient pas là. Bien que les couleurs puissent paraître à certains un petit peu ternes (pour ma part, je reconnais que cela ne me dérange absolument pas), les graphismes sont limpides et parfaitement détaillés. Les scrollings multi-directionnels sur plusieurs plans se déplacent avec assurance et rendent le jeu super agréable. Oui c'est ça. Toki est un jeu super agréable. Mieux encore, Toki est un jeu génial, surtout lorsqu'on s'y penche d'un peu plus près. On se rend compte alors que les pièges sont placés avec intelligence. Si on ne les passe pas du premier coup, à la troisième ou quatrième fois, on y arrive. On est alors le plus heureux des singes. Accompagné par des musiques qui changent en fonction des tableaux, Toki n'est pas un jeu facile, ce que l'on reproche bien trop souvent aux jeux sur Megadrive. Intéressant et maniable ce titre ne mérite que du bien.

J'm DESTROY



Toki est sans doute connu de vous tous puisqu'il est d'abord sorti il y a deux ans en salles d'arcades pour ensuite être adapté sur micros. Dans les deux cas, le jeu, réussite totale, a fait un tabac: un jeu d'arcade mi-plates-formes, mi-shoot, mi-beat, mi-them-up avec des couleurs partout! Voilà qu'aujourd'hui, Toki (rebaptisé Juju chez les Japonais) arrive sur Megadrive. Je ne vais pas m'en plaindre car je peux me vanter d'avoir été au bout de la version micro. C'est donc avec enthousiasme et une certaine tranquillité confiante que je prends le joypad pour jouer au Toki millésime Megadrive! Et là, patatrac! la version n'est pas la même! Tout est là: les mêmes pièges, les mêmes ennemis, les mêmes décors (sauf le deuxième qui est original) mais dans un ordre différent, comme si on avait mis Toki version café ou Amiga dans un shaker, qu'on avait bien remué et hop là! une version Megadrive et deux glaçons! En plus du dépaysement bienvenu pour les blasés, le jeu est bien plus accessible et rigolo. En effet, les programmeurs de chez Sega ont misé sur une difficulté progressive et mis l'accent sur la jouabilité. Le jeu original était trop axé sur les pièges qui se suivaient inlassablement et, même s'il était terriblement prenant et superbement réalisé, il devenait parfois un tantinet casse-tête (dans tous les sens du terme). Désormais, les pièges sont bien présents mais le jeu est plus facile au début, pour se corser à partir du quatrième niveau. Par contre, les concepteurs auraient pu freiner leur besoin de simplifier le jeu, car les boss de fins de niveaux sont ridicules; dommage! La réalisation des animations est exemplaire avec des scrollings différentiels dans tous les sens et des mouvements de sprites hyper fluides. Je vous rappelle que Toki se joue en vue de profil avec scrolling multi-directionnel. Une déception pour les graphismes qui ne sont pas à la hauteur de ce que l'on est en droit d'attendre d'une console: fins et détaillés pour les sprites, avec une bonne variété de décors, mais bien trop fades au niveau des couleurs surtout pour un jeu originalement si coloré. Quelques niveaux (le cinquième entre autres) relèvent l'ensemble mais Toki reste globalement tristounet pour les couleurs. Il ne faut cependant pas se rouler par terre, le tout reste d'un bon niveau et on s'amuse énormément. La maniabilité est parfaite, le singe va où on veut, quand on veut, et le système de tir avec cinq directions possibles est excellent. Toki est vraiment un jeu à posséder car il a (presque) tous les atouts d'un vrai jeu de console. Un must!

O. PREZEAU

EDITEUR : **SEGA**
TAILLE : **4 MEGABITS**
NOMBRE DE NIVEAUX : **8**
GENRE : **ARCADE**
DIFFICULTE : **MOYENNE**
NOMBRE DE JOUEURS : **2**
CONTINUES : **1 A 7**
NIVEAUX DE DIFFICULTE : **4**
MACINE : **MEGADRIVE JAPONAISE**

GRAPHISME : 17
SON : 17
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 18

91 %

ART ALIVE

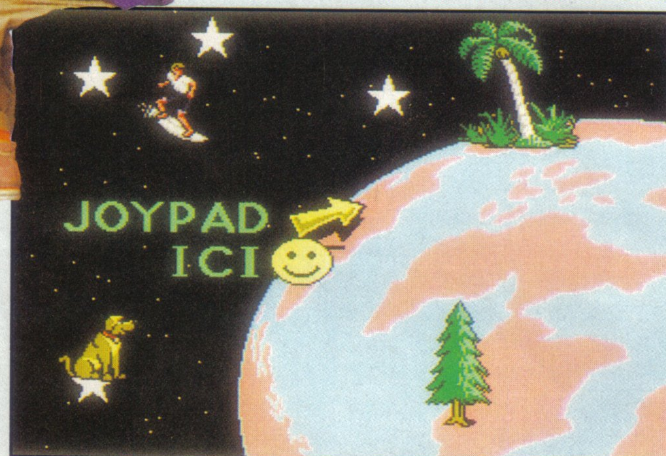
DIS MONSIEUR, DESSINE-MOI UN SONIC!

Art Alive est la première cartouche à sortir sur megadrive qui n'est pas un jeu! Comme son nom l'indique, il s'agit d'un logiciel de D.A.M! Késako D.A.M? Simple: ça veut dire Dessin Assisté par Megadrive! C'est en fait un logiciel qui permet de créer ses propres oeuvres graphiques à l'écran et de les animer succinctement. Nous sommes en présence de l'équivalent des logiciels de création graphique sur ordinateur, une version en fait simplifiée des éditeurs graphiques utilisés par les concepteurs de jeux sur consoles. Vous allez pouvoir épater vos copains en leur en mettant plein les mirettes avec de superbes oeuvres issues de votre imagination fertile. Vous serez aidés par une banque de décors à colorier, des personnages du monde Sega, des objets de toutes sortes. Le principe est ultra-simple: il suffit de guider à l'écran un pinceau avec les curseurs après avoir choisi une couleur sur l'une des cinq palettes de 16 couleurs. Vous mélangez un décor, des personnages et des dessins à vous et c'est le succès garanti! On ne pouvait pas faire plus simple!





Voici le genre de dessin qu'un artiste comme moi peut exécuter avec art alive: une planète aux continents roses, un chien assis sur une étoile, un surfeur des limbes, on nage en plein glucose! Les étapes pour créer cette image sont au nombre de trois: choix du fond (la planète et le ciel étoilé), remplissage de couleurs, placement des sprites (les personnages ou objets).





LA BANQUE DE SPRITES

Vous pouvez aller puiser des sprites dans une banque contenant 50 sprites différents et les placer où vous voulez à l'écran.

Petit jeu amusant: cherchez le point commun à ces trois clichés et vous gagnerez un pins Art Alive!

les animaux



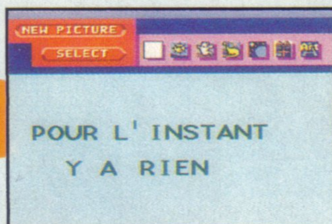
les objets



COMMENT CONCEVOIR UNE OEUVRE !



On enclenche le bouton New qui amène la sélection d'images.



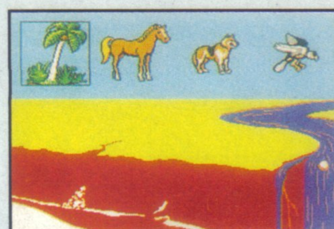
Voici le menu de sélection d'images. Le carré blanc efface l'écran du moment. Les autres font apparaître une image non coloriée à l'écran.

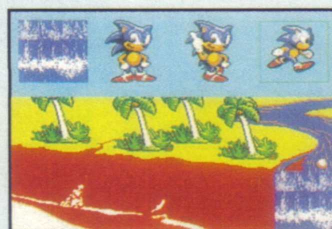


Voici l'image de fond non coloriée. Il faut maintenant sélectionner dans la barre des menus l'option remplissage (le petit pot de peinture).

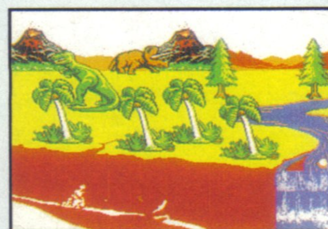


On remplit les zones avec des couleurs adéquates. Remarquez le petit pot de peinture qui bosse dur!



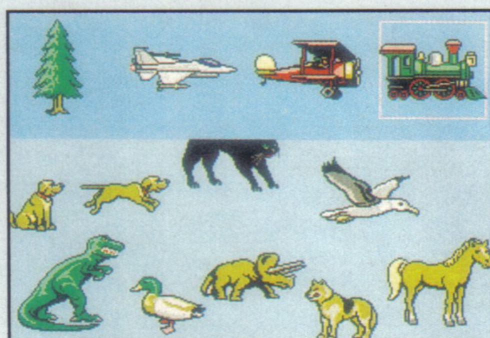


Quelques sprites pour égayer le décor. On va pacer des palmiers un peu partout! Et pourquoi ne pas placer une petite chute d'eau?

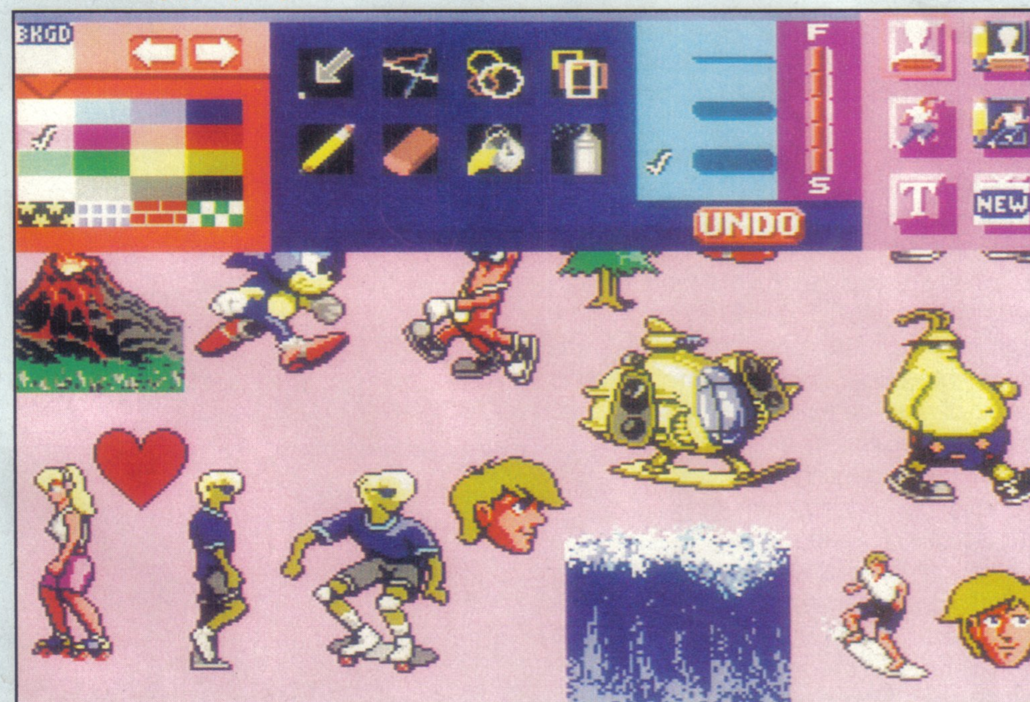


Et voilà le travail! Quelques volcans et dinosaures en plus et c'est un tableau de maître!

Vous pouvez, en appuyant sur Select, faire apparaître la barre d'informations en haut de l'écran par-dessus le dessin en cours. A gauche, vous choisissez la couleur courante (parmi 16), couleur avec laquelle vous dessinerez ou remplirez une zone. Il y a plusieurs palettes possibles accessibles grâce aux flèches blanches. Au centre, se trouvent les 8 outils de dessin. A côté, on sélectionne la largeur du trait puis à l'extrême droite, les sélecteurs vous permettront d'accéder aux sprites, d'en créer un, de l'animer, de charger une image de fond, ou encore, d'écrire un texte. Une simple pression sur le bouton A et vous revenez à l'écran de travail (ici, les sprites).



De la même façon, que l'écran de travail, la banque de sprites est une barre située en haut de l'écran qui scrolle latéralement. Les sprites défilent ainsi et vous faites votre choix.





Que les choses soient claires d'entrée: ce jeu s'adresse à un public bien précis: les très jeunes ou les personnes ne connaissant, mais alors, vraiment rien au dessin assisté par ordinateur (et même ceux -là se lasseront vite). Le principal atout de cette production reste pédagogique. Les amateurs de sensationnel et de graphismes fous seront vite déçus. En effet, on fait le tour du logiciel en trois minutes, montre en main. Il s'agit d'un bon jeu de coloriage avec seulement 5 décors proposés, ce qui restreint à mort ce genre de produit pourtant tellement intéressant sur micro. Ici, pas question de sauvegarder une oeuvre ou de charger une image; quand on a retiré la cartouche, c'est fini! Je ne dis pas que ce programme est nul, simplement il n'apporte pas ce qu'on est en droit d'attendre d'un utilitaire de dessins quand on veut approfondir les choses. Tous les instruments de dessins sont néanmoins présents (remplissage de zones, spray, cercles, rectangles, plusieurs tailles de pinceaux, gomme) et pour quelqu'un super habile au Joypad, la possibilité de créer un dessin sympa est bien présente. En ce qui concerne l'animation, je suis mort de rire car on ne peut animer qu'un sprite à la fois et selon 4 trajets définis, 4 seulement! C'est pédagogique, Madame! Bon, ne nous énervons pas et attendons mieux. Une bonne intro pour les débutants et les très jeunes.

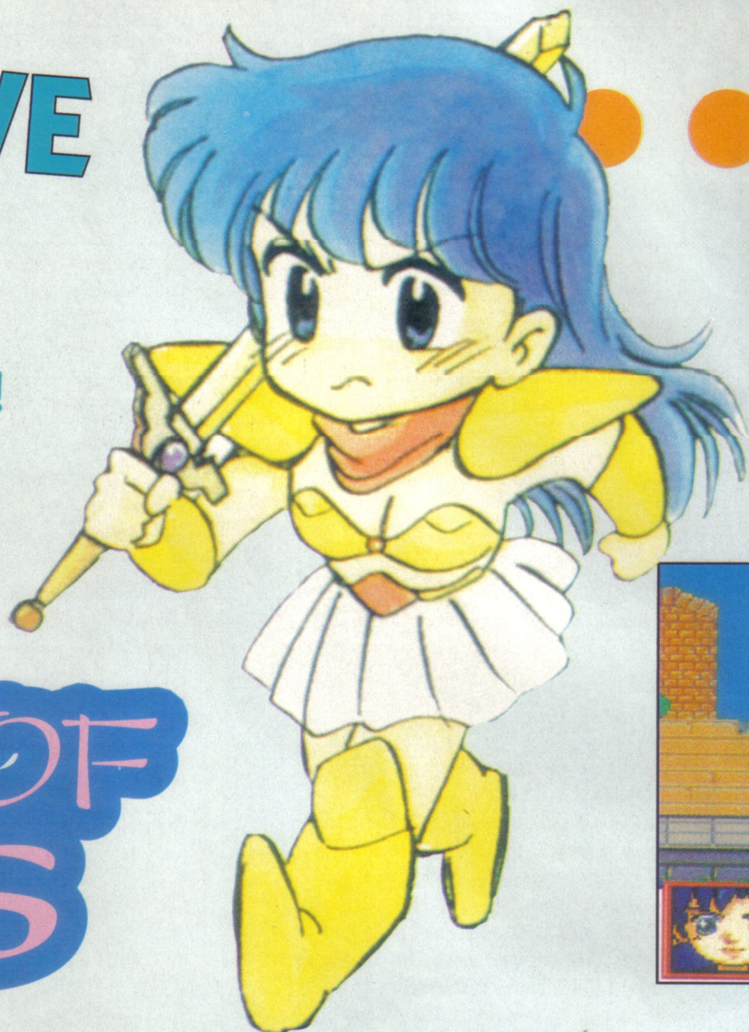
O. PREZEAU

EDITEUR : **SEGA**
MACHINE : **MEGADRIVE**
TAILLE : **2 MEGABITS**
GENRE : **DESSIN ASSISTE PAR ORDINATEUR**
DIFFICULTE : **ENFANTIN**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**

GRAPHISME : 12
SON : -
ANIMATION : 10
MANIABILITE : 16

50%

J'AI DIX ANS, SI TU M'CROIS PAS, T'VAS VOIR TA GUEULE À LA RÉCRÉ!



Syd of Valis



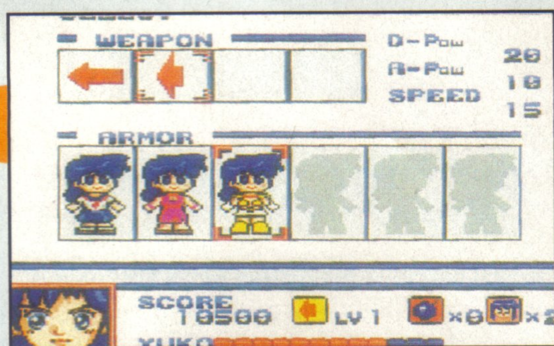
Les jeux vidéo ont leur Santa Barbara: il s'appelle Valis! Sur Nec et Megadrive, le nombre de suites est incalculable... Ou plutôt si: en ce qui concerne la 16 bits de Sega, nous en sommes à Valis III et c'est avec une nonchalance de vieux routier que j'ouvre la boîte de cette nouvelle cartouche de la saga Valis. Je vous rappelle que dans Valis I (intitulé Valis tout simplement), la belle Yuko était encore collégienne quand elle fut impliquée dans un combat contre des monstres chaotiques bouffeurs de lycéens! Son combat ne s'arrêta jamais, pour continuer dans le troisième épisode (Valis III). Mais qu'ont bien pu inventer les créateurs nippons cette fois-ci? Syd of Valis est-il l'épisode n°2 jamais sorti sur Megadrive? S'agit-il plutôt de Valis IV ? Non! Il s'agit de Valis n°0, les premiers pas de Yuko. Notre future belle amazone, au corps de rêve, a déjà des cheveux d'un bleu assorti à ses yeux et c'est ce qui fait son charme. Toute petite et toute ronde, elle va à la maternelle tous les jours dans son petit costume d'écolière. Dans sa chambre, alors qu'elle fait ses devoirs, un drôle de jouet dénote parmi les ours en peluche et les poupées Barbie: une petite épée qui brille et que Yuko apporte souvent à ses copines, en leur expliquant qu'un jour cette épée lui servira à combattre des monstres venus de nulle part. Mais c'est peine perdue, tout le monde rigole et personne ne la croit. Yuko s'en fiche et s'endort tous les soirs dans sa petite chambre. C'est justement un de ces soirs que Yuko fait un drôle de rêve. Une fois de plus, à la cantine, voilà notre petite ingénue qui raconte ses combats épiques imaginaires, quand, tout à coup, dans un grand brouhaha, Yuko se sent prise d'un tremblement. En un tour de main, la voilà partie, munie de son épée, en hurlant qu'elle va buter tous ces monstres. Cette fois-ci, Yuko a senti le danger qui menace la planète, et la horde de monstres qui l'attend ne lui fait pas peur. Vous êtes Yuko et Valis est votre épée. Cinq mondes vous attendent, tous envahis par les monstres.



Yuko est en tenue d'écolière au début du jeu; c'est à vous de lui dénicher des tenues guerrières.



Un boss de fin de niveau qui ne paie pas de mine et dont le rêve est de vous chopper à la King-Kong.



Sur cet écran se trouvent toutes les indications relatives au personnage. Les 4 cases Weapon (arme) contiendront les quatre types d'armes que peut récolter Yuko pendant son périple. Idem pour les six types d'armures qui contiennent chacune les trois caractéristiques de Yuko: vitesse (speed), défense (D-POW) et attaque (A-POW).



Yuko peut tirer à grands coups d'épée Valis dans quatre directions: bas, haut, devant, derrière. Elle peut aussi utiliser des bombes qui lancent des étoiles tueuses dans toutes les directions. Cette super-arme est limitée dans le temps, attention!



Alors là moi, je n'ai vraiment pas envie de chipoter ou de tergiverser d'entrée de jeu,:boum, je rentre dans le lard parce qu'il y a des limites à ne pas dépasser. Avec Syd Of Valis, elles sont dépassées. Je veux bien que l'on me dise qu'il existe des jeux pour jeunes, je veux bien que l'on me raconte que ces mêmes (très) jeunes n'ont pas besoin d'avoir un jeu avec des graphismes qui pètent le feu et des animations à éjecter les yeux de leurs orbites, moi je veux bien... Mais de là à pondre une daube comme Syd Of Valis, l'abîme est profonde. S'il est vrai que le scrolling se déroule souvent sur plan, ce qui en soit est bien, il est également vraiment que celui-ci saccade horriblement, c'est à croire que les programmeurs l'on fait exprès. S'il est vrai que la jeune Yuko est dessinée typiquement dans l'esprit des dessins animés japonais, il est également vrai que les auteurs auraient pu la faire marcher un peu plus correctement. Bref, ne vous y trompez pas, Syd Of Valis n'est pas un bon jeu, j'irais même jusqu'à dire que c'est assez mauvais. Point à la ligne.

J'm DESTROY



Les créateurs japonais vont peut-être finir par nous lasser à force de toujours nous fourguer le même genre de jeux. Il serait peut-être temps d'innover un peu. Remarquez, quand on tient un bon filon commercial, pourquoi se gêner? Les éditeurs misent désormais sur Valis, un peu comme on peut miser sur Mario ou autres jeux à épisodes. Moi, je ne me plaignais pas trop sur Megadrive car le type de jeu de la saga Valis était quand même assez sympatoche avec des amazones en tenues de rêve, des combats à n'en plus finir dans des décors bien réalisés. Avec Syd of Valis, je commence à déchanter un peu, non pas que la réalisation ne soit pas à la hauteur, mais c'est à l'action que j'en veux. Les auteurs ont gardé exactement le même type de progression en scrolling horizontal et n'ont apporté comme nouveauté que l'âge très jeune de l'héroïne Yuko. Personnage jeune pour un jeu destiné à un public jeune, donc. Vous l'avez compris en voyant les photos, Syd of Valis est en fait l'épisode de la saga destiné aux plus jeunes d'entre nous. Le jeu est en effet facile à terminer (5 niveaux seulement), les ennemis peu nombreux et peu féroces et les boss de fin de niveau pas spécialement redoutables. L'ambiance graphique, très réussie et colorée par ailleurs, est elle aussi d'un style enfantin avec de gros ennemis, patauds pour la plupart. On retrouve les items d'armures et les bonus d'armes, à compter malheureusement sur les doigts d'une main. Techniquement, les scrollings, quand même différentiels sur 3 niveaux, sont bien réalisés, mais là encore, si je chipotais, je pourrais dire que le premier plan saccade un poil... Un jeu qui amuse mais pas longtemps... Mon smiley sourit, mais c'est limite limite...

OLIVIER PREZEAU





Le nombre de monstres intermédiaires est énorme. Il y en a vraiment partout!





Les items sont disposés un peu partout et sont de l'ordre de six: les cœurs (ici sur le cliché) qui redonnent des points de vie, les diamants qui donnent des points, les vies supplémentaires, les bombes, les étoiles et les épées.

EDITEUR : **LASER SOFT**
MACHINE : **MEGADRIVE JAPONAISE**
GENRE : **ARCADE**
DIFFICULTE : **FACILE**
NIVEAU DE DIFFICULTE : **1**
NOMBRE DE NIVEAUX : **5**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**
CONTINUE : **NON**

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 17
SON : 16

63%

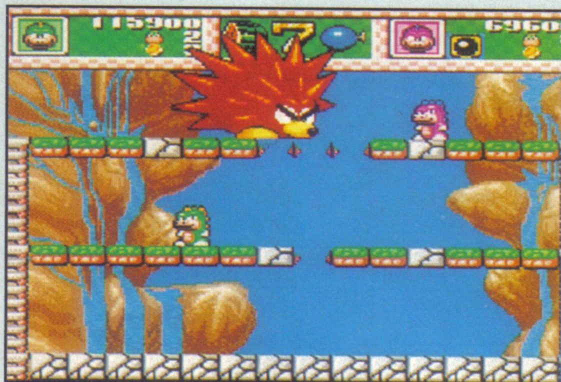
Berlin Wall

DRAGONS CREUSEURS POUR MONSTRES TUEURS!

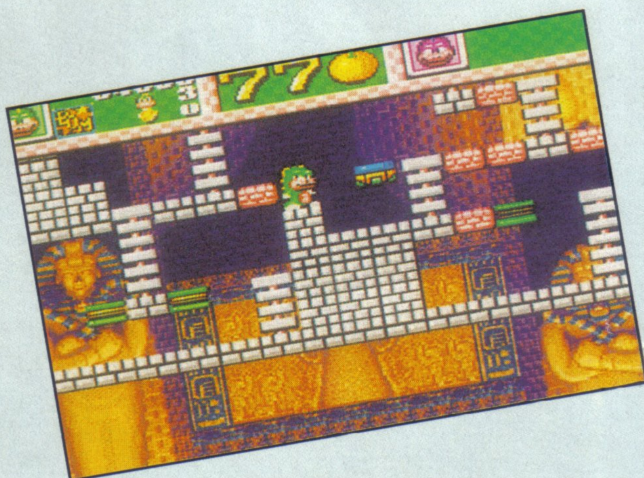
Le pays des dragons nains est en danger! Ca change me direz-vous, mais cette fois-ci, ils sont fermement décidés à se battre seuls, sans l'aide d'humains aussi prétentieux qu'abrutis. Quel progrès mes amis! Voilà donc les deux dragons les plus doués et les plus sympathiques du coin, qui, armés d'un énorme maillet, vont courir, faute d'ailes pour voler, au secours de leur peuple en détresse. Dans des paysages variés, de l'Egypte au pays de glace, ils devront creuser des trous pour que les monstres y tombent puis leur asséner un grand coup sur le crâne pour qu'ils s'écrasent à l'étage suivant. Il faudra jouer de ruses et de rapidités suivant la géométrie du décor. Echelles, plates-formes mouvantes, briques indestructibles ou qui se recomposent d'elles-mêmes... autant de manières de varier l'action. Au milieu de ces massacres, sachez aussi agripper un ou deux bonus, ce qui aura le don de faire hurler de jalousie votre joyeux compère: boule de bowling, bombe, chaussure de vitesse... vous n'avez pas fini de courir dans tous les sens!



Si le bowling est votre sport favori et que le strike n'a plus de secret pour vous, lancez-vous donc dans la destruction en masse de monstres. Très utile pour dégager des endroits que vous ne pourriez pas atteindre, cette boule pourra de temps en temps être remplacée par une bombe qui sera tout aussi efficace, si ce n'est plus!



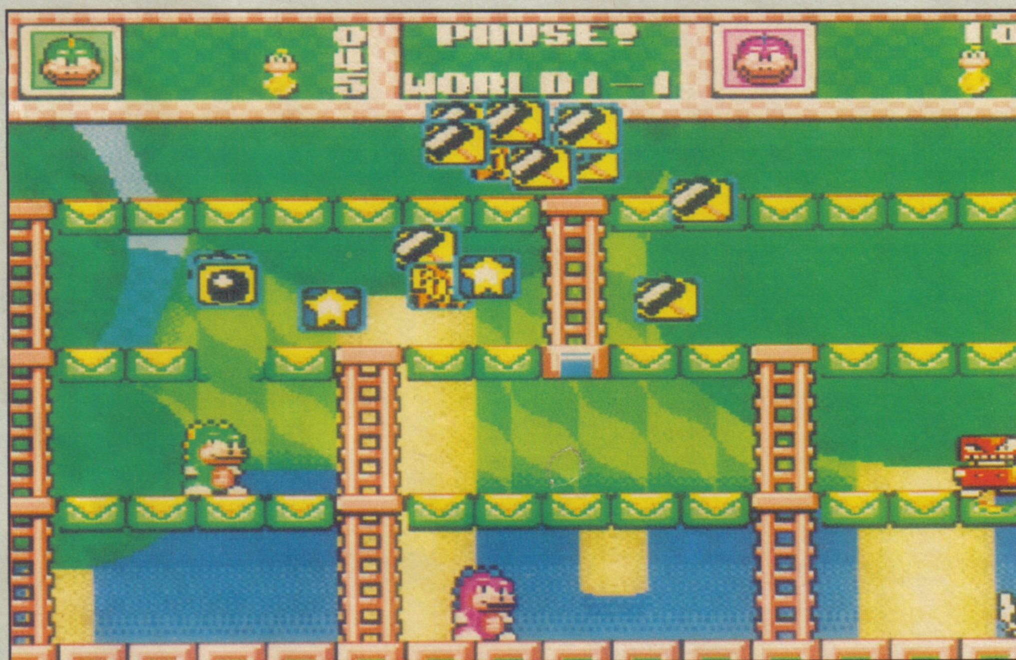
Des cinq boss de ce jeu, voici sans doute le plus redoutable. Ce hérisson, plus porc-épic qu'autre chose, vous lancera à la face des dizaines de piques rebondissant de tous les côtés. Aimez la nature, qu'on vous disait. On vous y reprendra!



Avant de rencontrer le boss du niveau, il faudra traverser un passage suivant un scrolling vertical continu, montant ou descendant selon le niveau. Dans ces moments d'action intense, les règlements de comptes risquent de voler bas. Oh! je t'ai enlevé la dalle que tu avais sous les pieds et tu es mort? C'est bête...

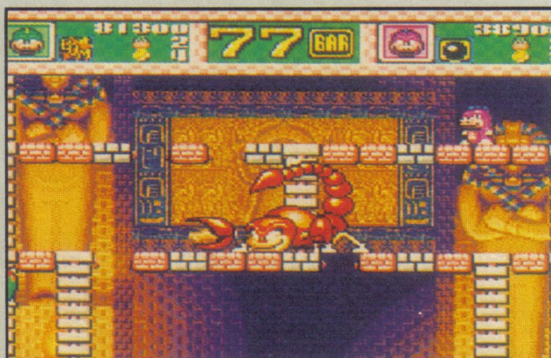


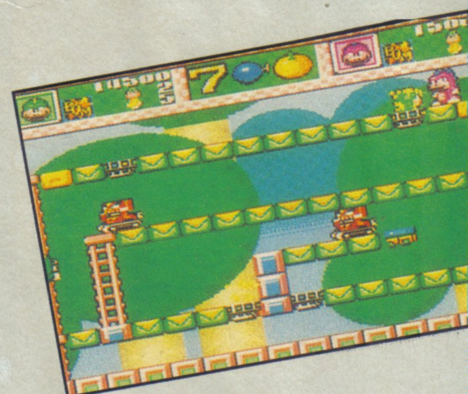
Voici sans doute l'un des jeux le plus drôle, le plus distrayant, le plus amusant de ces derniers mois. Berlin Wall ou Wini Wini World, qu'on l'appelle comme on voudra, parvient à allier à l'originalité une réalisation assez réussie. Le principal défaut de ce jeu est sans doute sa trop grande facilité; on en fait très vite le tour, même si les trois niveaux de difficulté sont suffisamment marqués. Les musiques sont très sympas, surtout celle accompagnant le boss final, l'animation, sans être excellente, est bonne et les décors assez beaux pour pouvoir les regarder sans un ostensible dégoût. Bref, ce jeu est génial lorsqu'on le découvre (et redécouvre) à deux simultanément. On ne résiste pas à l'envie de se faire un petit défi. A un seul joueur, le jeu est sympa mais ne possède certainement pas le même piquant que contre (ou avec comme on voudra) un coéquipier. Ce jeu ne vous laissera qu'une seule phrase à la bouche :"C'était court, mais qu'est-ce que c'était bon!". T.S.R.



Grâce au jackpot que vous pourrez récolter (environ un toutes les dix secondes au niveau easy), vous aurez des tonnes de bonus de toute nature. Lorsque qu'arrive une fontaine de vies supplémentaires et de continue, on comprend pourquoi il y a de la bagarre!

Je vous présente le premier scorpion volant, le seul capable de faire l'hélicoptère avec sa queue. Allons... soyons modeste, quand je vous dis qu'il est le seul à savoir le faire!





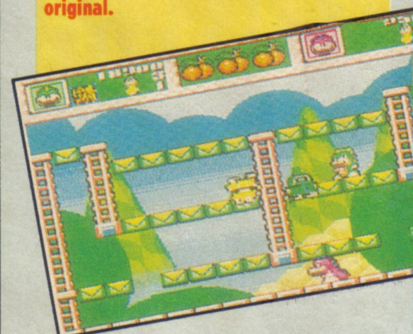


Voilà un petit jeu tout simple qui me rappelle les antiquités qui tournaient sur la console Coleco il y a des siècles, ça nous rajeunit pas mon brave monsieur! Ce type de jeu ne paie pas de mine et on ne peut pas dire que la réalisation soit spectaculaire. Ce n'est pas du tout le genre de jeu que l'on s'attend à découvrir sur une Megadrive, mais après tout, un petit changement ne fait pas de mal. Je dois dire que je m'amuse bien avec ce petit jeu et je passe cette cartouche chaque fois que j'ai l'occasion de jouer avec un copain. Ceux qui comme moi aiment bien les jeux gentiment débiles, passeront de bons moments avec ce jeu qui offre un bon quart d'heure de détente entre deux shoot them up acharnés. AHL

Entre coéquipiers, euh... non adversaires, enfin non, entre joueurs, un seul gâteau peut faire toute la différence. Lorsque l'on sait que dix mille points sont à la clé, on ne s'étonne plus de la gourmandise des dragons.



Le voilà pris au piège! Plus qu'un coup sur la tête et le monstre expirera. Arrangez-vous toujours pour qu'il y en ait un autre en-dessous. C'est comme ça que l'on obtient les meilleurs bonus, en étant original.



EDITEUR : **KANECO**
GENRE : **PLATES-FORMES**
DIFFICULTE : **FACILE**
NIVEAU DE DIFFICULTE : **3**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
CONTINUE : **5**
MEGADRIVE JAPONAISE

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 17
SON : 14

91% à deux
65% seul




SUPER ADVENTURE ISLAND
HUDSON SOFT
joypad

MEGADRIVE

MS PAC-MAN

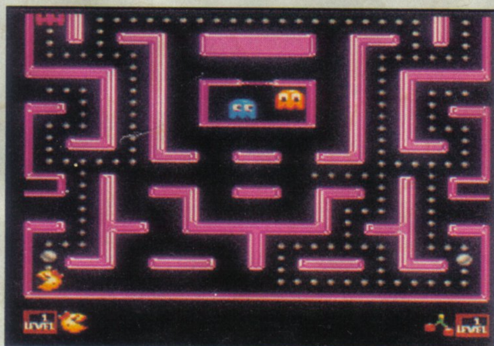
PAC-MAN ET MS PAC-MAN SONT DANS UN BATEAU, PAC-MAN TOMBE À L'EAU. QUI RESTE-T'IL ?

Pac-Man, le jeu de café original de Namco, nous a tous fait craquer lors de sa sortie. On était loin de se douter que ce jeu désormais mythique allait être autant décliné sur tout format: Pac-Man, Ms Pac-Man, Pac Land, Pacmania. De la VCS antique d'Atari aux bornes d'arcades en passant par les ordinateurs de tout poil, les versions se suivent pour le plus grand plaisir des fanas. Ici, c'est la suite directe du Pac-Man original qui est adaptée sur Megadrive et l'on va enfin pouvoir goûter aux joies de la pêche, aux pastilles jaunes dans pas moins de 36 labyrinthes différents. Ca se fête car on n'avait jusqu'ici, eu droit sur Megadrive, qu'à la vue en 3D de Pacmania. Désormais, c'est au vrai Pac-Man (vous rajoutez un petit noeud rouge car c'est une fille!) en vue de dessus, auquel on joue avec les célèbres petits fantômes colorés: Blinky, Pinky, Inky et Sue, les super vitamines et les fruits-bonus. Je rappelle aux touristes que, dans ce jeu, vous devez bouffer toutes les boules jaunes du tableau, ce qui aura pour effet de vous mener au tableau suivant. Quatre fantômes de couleur ne vous lâchent pas d'une semelle dans le but de stopper net votre folie gloutonne. Aux quatre coins, se trouvent des super vitamines dont l'effet, quand vous les gobez, est de rendre les fantômes vulnérables pendant quelques secondes. A vous de vous en débarrasser et de gagner des points.

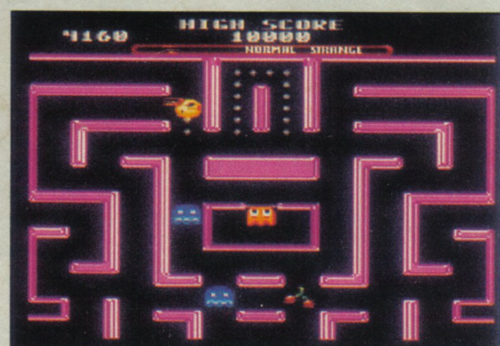




Le début d'un tableau: Ms Pac-Man est prête à bouffer de la pastille! Les fantômes sortent de leur enclos chacun leur tour. Lorsque l'un de ces chasseurs débonnaires est tué par Ms Pac-Man après qu'elle ait englouti une super pastille, son spectre (curieux pour un fantôme!) retourne fissa vers l'enclos pour en ressortir à nouveau coloré et revivifié.

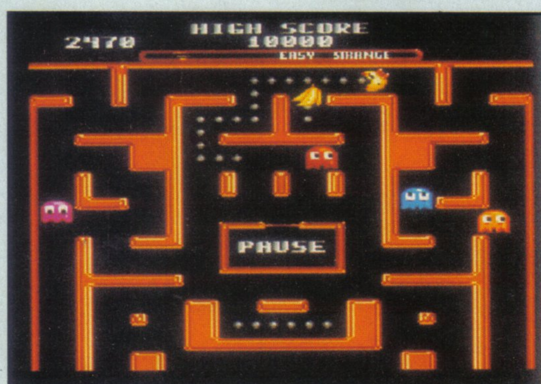


Aux quatre coins du tableau se trouvent des super pastilles qui, si vous les avalez, font se transformer les fantômes colorés en fantômes morts de trouille, tout bleus et qui vous fuient comme la peste. En effet, si vous les rattrapez quand ils ont cette couleur, vous gagnez des points: 200 pour 1, 400, 800 puis 2000 pour les quatre! Attention!, cet effet est limité dans le temps et les fantômes reprennent bien vite leur couleur d'origine, danger !

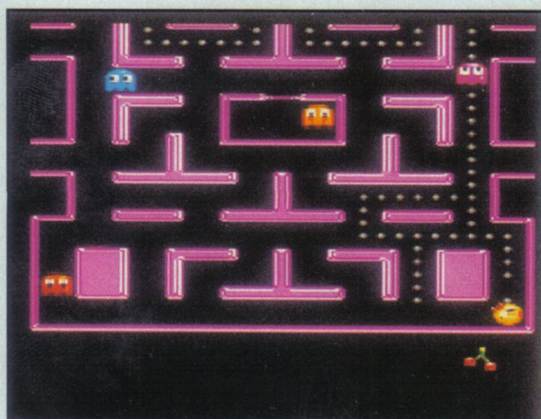




La page d'option du début vous présente un très grand nombre de possibilités. Game type: vous pouvez jouer seul ou à deux alternativement; ou encore à deux sur le même labyrinthe coopérativement ou en compétition. Game difficulty: c'est la vitesse des fantômes qui change selon que le niveau est Normal, Easy, Hard ou Crazy. Pac booster: vous pouvez choisir de donner à Ms Pac-Man un turbo, permanent, ou par pression d'un bouton du joypad. Maze selection: les quatre types de labyrinthes sont l'arcade (4 tableaux tirés de l'arcade originale), le mini (les petits!), le big (des labyrinthes qui font deux écrans qui scrollent) et le strange (des tableaux fous!). Starting level: vous choisissez parmi 7, le niveau du début du jeu pour chaque type de labyrinthe choisi.



Les fameux fruits-bonus qui apparaissent ça et là durant les niveaux. Un petit fruit et glurp!, un max de points !



Il existe sûrement un parcours idéal: le parcours qui vous permettrait d'ingurgiter toutes les pastilles sans s'arrêter et sans jamais se faire toucher par un fantôme. Je suis sûr que certains petits malins d'entre vous trouveront les passages en question.



Les jeux les plus difficiles à tester ont toujours été les oldies (les vieilleries). D'un côté, on est exaspéré par la pauvreté des graphismes et des sons. De l'autre, la nostalgie des heures passées dans les salles à claquer franc après franc remonte à la surface. Difficile dans ces conditions d'émettre une opinion objective. Alors je n'essayerai pas d'être objectif. Voilà, c'est décidé. Mrs Pac Man n'est pas d'une éclatante qualité. Certes, les graphismes ainsi que les animations sonores respectent la version originale, mais la maniabilité est bien ridicule. Très souvent, lorsqu'on veut tourner, on n'y arrive pas et on se fait bouffer lamentablement. Pas franchement génial, pas trop mauvais. Pac Man au masculin comme au féminin, reste Pac Man. Un jeu que je ne peux conseiller qu'aux inconditionnels du genre. Un jeu qui marche surtout au feelings. Moi je ne l'ai pas.

J'm DESTROY



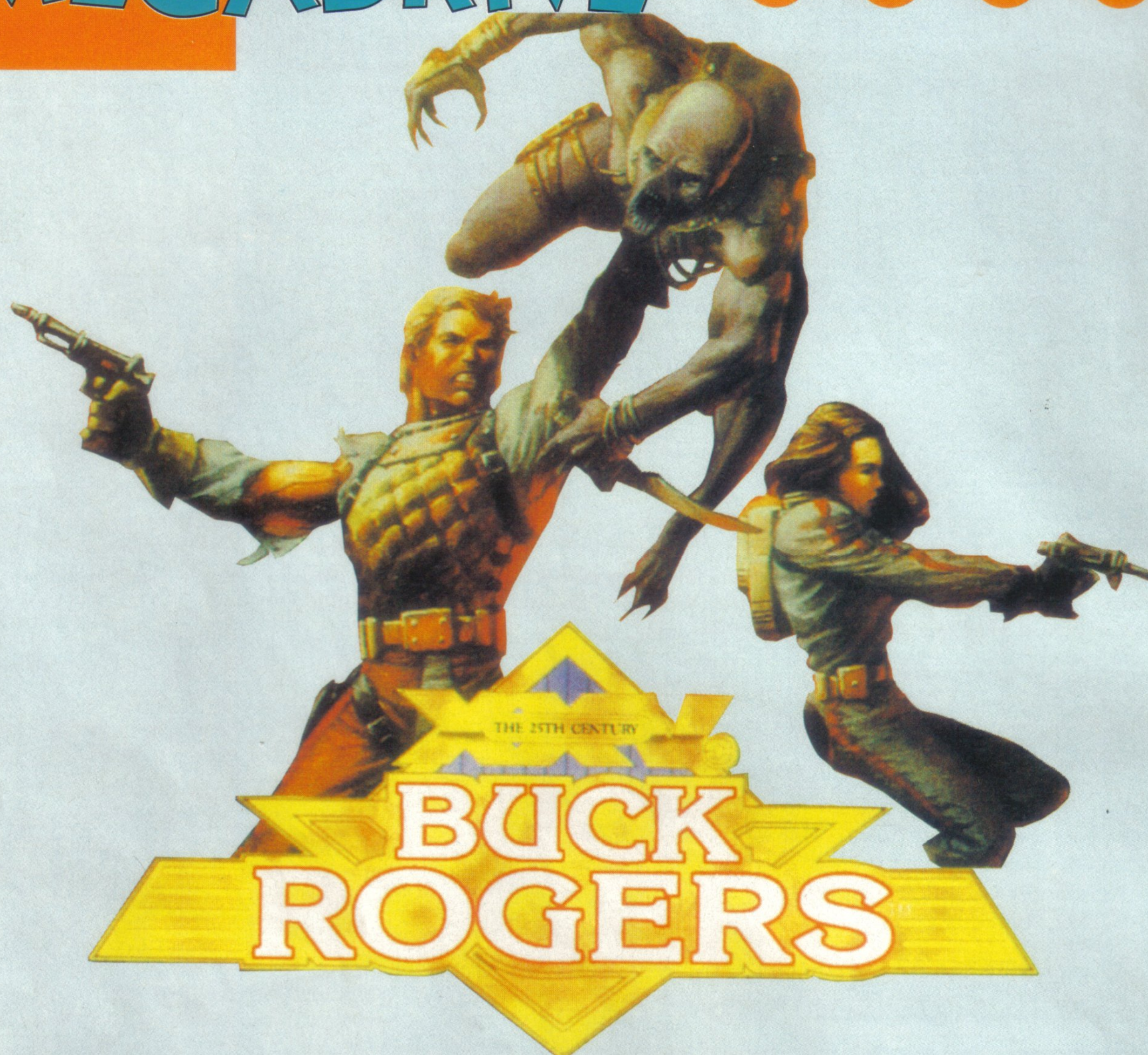
Quel bonheur de pouvoir enfin se taper du Pac-Man sur Megadrive. Du vrai, du pur avec les petits bruitages obsédants quand il (disons elle!) gobe les pastilles ou quand les fantômes bleus de peur après qu'il ait mangé une super pastille se sauvent à tort et à travers! C'est une excellente conversion de l'original Ms Pac-Man qu'on découvre ici. Je vous rappelle que ce jeu de café avait été créé à l'époque, dans le but de réactualiser le vieux Pac-Man tout en gardant rigoureusement le même principe. La réalisation est évidemment parfaite, ce qui n'est pas surprenant vu le côté ultra dépouillé des décors. Le principe de Pac-Man ne mise pas sur les décors et la complexité des graphismes. De simples parois placées géométriquement et formant les labyrinthes, des personnages sphériques des plus simples, très peu de couleurs utilisées, bref, pas un modèle du genre pour la réalisation graphique! Mais c'est le jeu qui veut ça, donc pas de lézards: Pac-Man reste un jeu d'arcade dément et super prenant. Bien sûr, il y a ceux qui n'aiment pas ce jeu et qui lui repprochent son côté répétitif lassant. Moi, j'adore, j'essaye toujours de battre mes propres records en marquant le plus de points. Intervient alors l'aspect tactique avec les différents chemins possibles, la possibilité de se morfaler les quatre fantômes d'un coup (bingo!, jackpot!), etc... Le seul challenge de ce jeu est de battre le record du monde de points et faire mourir de rage les autres membres de Joypad, rhhaa! Un petit mot sur les options qui sont super gégènes avec la possibilité de choisir ses niveaux, la vitesse de Ms Pac-Man (booster), la possibilité de jouer à deux sur le même tableau en ennemis ou en amis. Ms Pac-Man est un jeu très clean et bien prenant pour les vieux de la vieille, les fanas pacmaniaques et peut-être, des nouveaux venus parmi vous. Les autres vont se faire voir et acheter Rings of Power!

OLIVIER PREZEAU

EDITEUR : **TENGEN**
GENRE : **ARCADE**
DIFFICULTE : **MOYENNE**
NIVEAUX DE DIFFICULTE : **3**
NOMBRE DE NIVEAUX : **36**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
CONTINUE : **NON**

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 17
SON : 12

80%



COUNTDOWN TO DOOMSDAY

VAISSEAUX, LASER ET EXTRATERRESTRES... TOUT ÇA SAUCE BUCK ROGERS!

Comme on ne peut pas être vraiment abject sans faire de politique, le RAM (traduisez le Russo-American-Mercantile) a, grâce à ses ruses, pris le pouvoir sur terre depuis la fin du XXèm siècle. A cette époque où il faisait bon vivre, vivait un homme connu et idolâtré de tous: Buck Rogers. Cette légende vivante avait su mettre fin à une terrible menace, mais il avait disparu sitôt sa mission finie. Son dossier devait se terminer par ces mots lourds de sens:" Missing In Action" qui ont, hélas, tant inspiré Chuck Norris. Comble du hasard, Buck Rogers n'était pas mort mais se baladait dans l'espace dans un cube de glace, n'ayant rien de mieux à faire. Arriva alors le XXVe siècle -ça devait bien arriver un jour- durant lequel un croiseur interstellaire découvrit, à sa plus grande surprise, la dépouille du touriste cryogénique. Si on lui avait demandé son avis, ce brave Buck serait bien retourné au Club Med version givrés, mais un destin fabuleux l'attendait encore. On peut dire que ce destin était patient pour attendre cinq siècles...! Voilà Buck à la tête d'un mouvement révolutionnaire nommé le NEO (New Earth Organization), combattant le pouvoir despotique de la RAM. Après une première victoire remportée contre l'oppresseur, les sympathisants au mouvement NEO se sont faits plus nombreux et, comme vous ne saviez plus trop quoi faire, vous vous êtes engagé.
Vous voilà, vous et vos camarades, prêts à tout pour vaincre la tyrannie! Aux armes citoyens! Formez vos bataillons et partez aider Buck Rogers!



Vous pourrez composer à votre gré une équipe de six joyeux lurons. Vous aurez en début de partie le choix entre trois races et quatre métiers. Prenez garde à ne pas faire de mauvais choix, vous pourriez le regretter très vite. N'oubliez pas par exemple d'engager un pilote de vaisseau, sinon vous risquez d'être très mal parti par la suite!





Chaque personnage de votre équipe possède ses propres attributs qui évolueront au fil des niveaux selon la, maintenant mythique, règle de D&D de la récolte des points d'expérience. Ces P.E, vous les gagnerez en tuant du monstre mais aussi en faisant certaines actions bien particulières comme débrancher un terminal au bon moment, soigner des blessés du camp adverse, par bonté d'âme, ou bien faire une rencontre capitale.

LES COMBATS AU PAYS DE BUCK ROGERS



Certaines grenades, loin d'exploser et de vous lancer à la face une masse de schrapnel en fusion, laisseront s'échapper un écran de fumée. Une fois aveuglé, vous ne pourrez plus tirer sur l'ennemi. Pour éviter d'être gêné, procurez-vous des lunettes.



Lors de certaines batailles, vous parviendrez peut-être, si vous êtes diplomate, à vous faire de précieux alliés. Par exemple, une fois sur Vénus, n'hésitez surtout pas à vous laisser désarmer par ces faces de lézard, vous pourriez même vous en faire de précieux amis!

Il n'y aura pas que les hommes de la Ram qui viendront pour vous abattre le sourire aux lèvres. des extraterrestres visqueux, le sourire aux babines viendront aussi pour vous réduire en pièces. On ne peut pas être aimé de tout le monde!



Vous pourrez à plusieurs moments de la partie avoir à votre disposition des grenades de diverses puissances. Une fois en main, choisissez le champ d'action en faisant gaffe de ne pas éborgner, au passage, les copains. Dans une mêlée, abattez d'abord l'adversaire qui porte des grenades, c'est sans aucun doute le plus dangereux du lot.



UN PETIT TOUR DANS L'ESPACE



Vous voici maintenant aux commandes d'un vaisseau spatial. Visitez donc notre beau système solaire et évitez le maximum de rencontres. En cas de dommages, partez effectuer des réparations à la base stellaire la plus proche. Il parait qu'ils y changent votre réacteur nucléaire en trente minutes! Ah! Champion Radios!



Seul un bon pilote sera capable de gérer convenablement un combat entre vaisseaux. Si vous vous sentez mieux au corps à corps, abordez donc le bâtiment ennemi! Souvenez-vous d'Albator le capitaine au coeur d'or et foncez dans le tas!



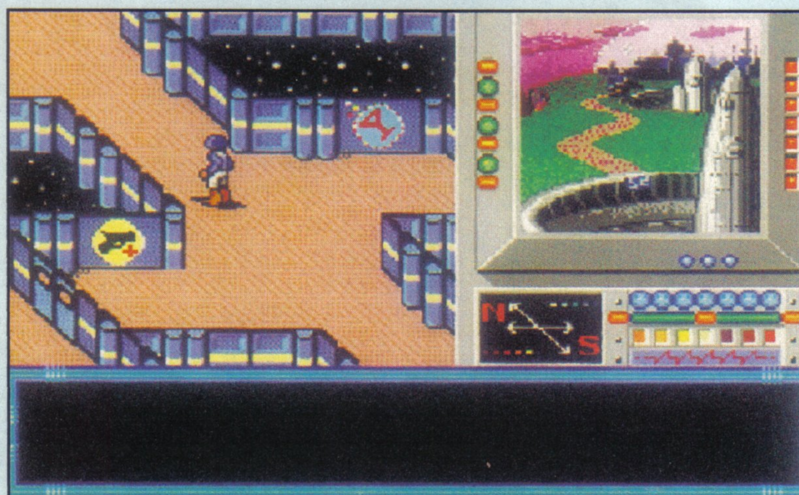
En voyant les quelques photos de Buck Rogers, vous allez vous dire:"Ah! Encore un jeu bâclé de la part d'Electronic Arts! Que c'est laid mais que c'est laid!". Je vous le concède, on a vu plus beau que ce jeu, ce n'était pas bien dur. Il est vrai que Buck Rogers est, sur toute la ligne, d'une laideur incomparable. Mais pourtant, le jeu est un régal lorsque l'on s'y attarde un peu. L'histoire est en béton (pour une fois c'est appréciable) et l'on se prend très vite au jeu. L'ambiance sonore n'est pas ignorée et, même si elle n'est pas toujours du meilleur ton, elle est bien souvent excellente. Entre les voix digitalisées des robots tueurs chantant "terminate! terminate", le compte à rebours de la base sur le point d'exploser et les musiques d'ambiance variées, l'atmosphère SF s'installe très vite. Les visites des divers lieux et les multiples occasions de dialogues qui en découlent rendent le jeu vivant et captivant. Pas question d'user uniquement de la force, il faut savoir baratiner et faire les bons choix aux bons moments:"J'y touche ou pas, à cette plante?". Parcourir la galaxie est un challenge exaltant dans cet univers où les fans ne manqueront pas de retrouver des clins d'oeil faits à Aliens, Star Wars, Star Trek et... Buck Rogers! Un détail encore, tous les textes sont en anglais et ils sont essentiels pour le bon déroulement de la partie; preuve qu'il faut vraiment réfléchir! Alors anglophobes, abstenez-vous! Pour les autres, laissez-vous tenter. T.S.R.



Voici enfin un jeu d'aventure qui se passe dans un univers de science-fiction pure avec ce charme désuet des feuilletons style Star-Trek. Les graphismes s'en ressentent et ne sont pas bien fameux mais tout le reste est superbement mené. L'aspect aventure tourne au jeu de rôle avec la gestion des personnages dont les caractéristiques très précises et nombreuses, évoluent au cours de l'aventure. Les combats tournent au mini-wargame avec des options tactiques à prendre. L'interface graphique (et ses écrans) est pratique et l'on est parfaitement guidé dans les différents choix. Pas de lézard, Buck Rogers, c'est du tout bon: un génial jeu d'aventure dans l'espace (il y a même des combats spaciaux) sur console! Bon, évidemment il va vous falloir crapahuter un max dans les dédales de stations orbitales ou planètes mais c'est ce qui fait le charme de ce jeu. Vous allez pouvoir profiter de tous les aspects du classique jeu de recherches, d'investigations, d'aventures, en remplaçant les sempiternels mondes d'héroic-fantasy par l'espace infini et le futur. Un jeu divertissant et captivant. O. PREZEAU



Au fur et à mesure que vous parcourerez le sol des diverses planètes du système solaire, vous ferez d'étranges et parfois mortelles rencontres. Une fois encore, la diplomatie sera à l'honneur. Ne vous trompez pas dans vos choix, vous pourriez tout perdre!



Inutile de faire un long récit, l'image en dit à elle seule assez long. Eh oui, c'est comme ça Joypad: le poids des mots, le choc des écrans! Vous voyez un peu dans quelle pagaïe se trouve la pauvre planète Terre. Un conseil: si vous voulez éviter le pire, dites-vous bien qu'à vouloir trop tirer, on y perd souvent la vie! j'aime les énigmes!

EDITEUR : **ELECTRONIC ARTS**
GENRE : **JEU D'AVENTURE**
DIFFICULTE : **DIFFICILE**
NIVEAU DE DIFFICULTE : **1**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**
CONTINUE : **4 + SAUVEGARDES**
MEGADRIVE FRANÇAISE

GRAPHISMES : 09
ANIMATION : 11
MANIABILITE : 12
SON : 14

85%

TROUBLE SHOOTER



SEUL C'EST BIEN, À DEUX C'EST MIEUX!

Une mini Austin rouge décapotable surgie de nulle part freine dans un nuage de pousière devant le Ministère des affaires étrangères de Washington. A l'arrière, des bazookas, des munitions et deux vanity-cases roses bourrés de produits de beauté! A l'avant, deux superbes créatures en shorts et tee-shirts moulants.

Les deux poupées Barbie revisitées Action Joe militaire, s'engouffrent dans le bâtiment et se rendent au bureau des affaires délicates en cours.

Le Colonel Patch les acueille, à vrai dire un peu surpris, et leur annonce la couleur: un savant à la retraite, Mr Blackball, a pris en otage un prince héritier en visite diplomatique aux States.

C'est en effet pour fêter la naissance d'un nouvel état, The Majestic republic, que le Prince héritier Eldon et son père, le Roi Fredrick ont été invités sur le sol américain. Mais c'était sans compter sur l'infâme Blackball. Infâme depuis le jour où, suite à une expérience foireuse, ce spécialiste reconnu en armement s'est fait sauter la tête. Il ne lui restait alors plus qu'à démissionner et disparaître, le visage défiguré et l'esprit dérangé à jamais.

Tellement dérangé d'ailleurs que l'idée folle de gouverner le monde lui fait prendre en otage l'infortuné Prince. L'empire du petit Prince étant important politiquement, c'est l'équilibre mondial qui est en jeu.

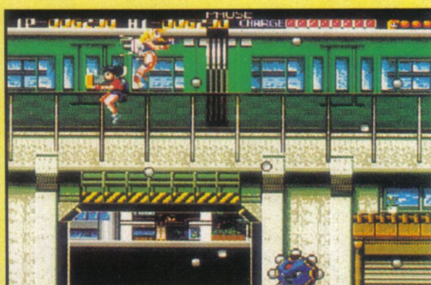
Nos deux jeunes filles, Madison et crystal sont en fait expertes dans ce genre d'affaires. Leur habitude est de foncer sans jamais se retourner.

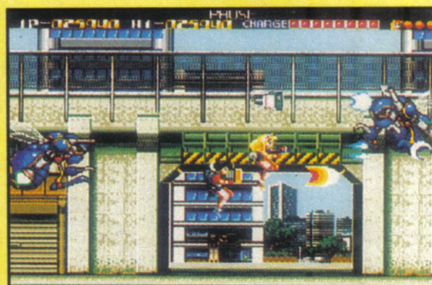
Si la manière douce ne fonctionne pas (ce qui est le cas avec Blackball le taré), il ne reste plus qu'à dégainer les fusils à plasma et les lances-flammes afin de décimer l'armée robotisée de Blackball.

C'est donc à une suite de parcours fourmillant d'ennemis que Madison et Crystal vont avoir droit: scrollings horizontaux, verticaux, des dangers par milliers (merci petit papa Blackball!) et des boss de fin de niveau.

C'est Madison qui mène la danse, toujours suivie par Crystal qui peut la couvrir en tirant dans deux directions. Un challenge à la hauteur des meilleurs Trouble Shooters du Monde pour un shoot-them-up dans le plus pur style japonais.



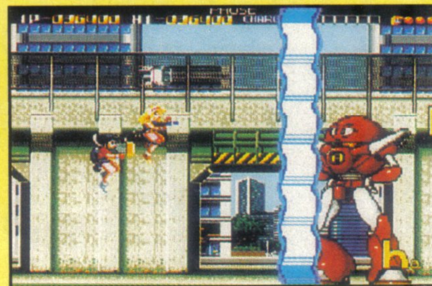




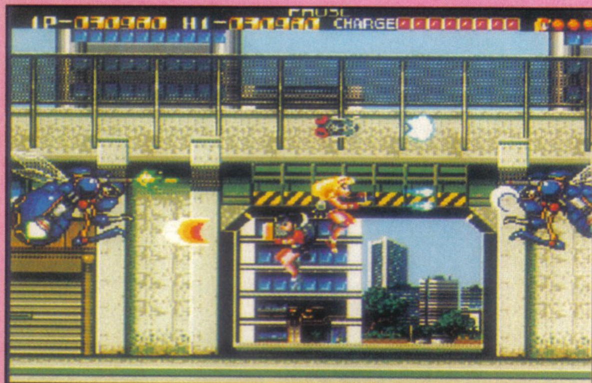


LES ARMES

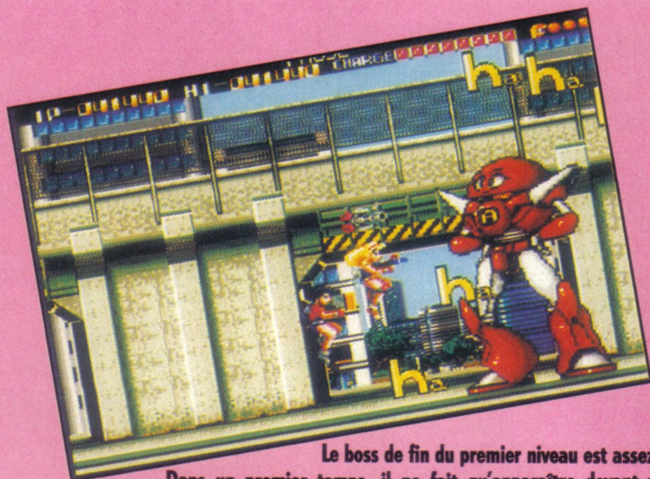
Madison choisit sa super-arme au début du jeu. Vous voyez ici l'effet de celle-ci sur un boss de fin de niveau ou contre des têtes de mort à fusée incorporée ! La jauge marquée "Charge" en haut à gauche de l'écran indique le temps à attendre avant la fin de la charge de la super-arme (Weapon). Lorsque l'arme est prête à être lancée, la jauge devient rouge et vous utilisez l'arme quand bon vous semble...



NIVEAU 1



Dans Trouble Shooter, vous guidez deux personnages constamment liés l'un à l'autre. C'est la Madison (le blonde) qui prend les dégâts et perd les points de vie. Crystal, elle, peut tirer devant et derrière (bouton C).





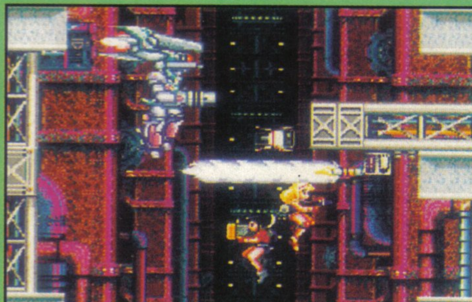
Le boss de fin du premier niveau est assez enfantin à détruire. Dans un premier temps, il ne fait qu'apparaître devant vous et attendre sa destruction. Ensuite, il réapparaît à gauche et se désolidarise de sa tête qui vient vous attaquer.



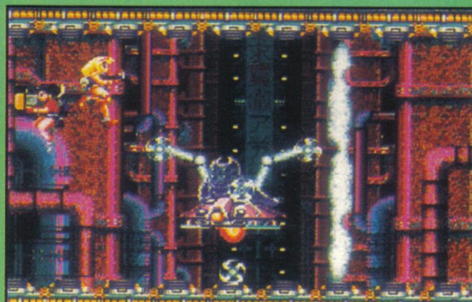
Sous ses airs de jeu d'arcade à la sauce dessins animés japonais, Trouble Shooter est un shoot-them-up de plus sur Megadrive. Un de plus, mais avec quelques détails novateurs et un charme certain. Les graphismes, tout d'abord, qui sont vraiment bien réussis et qui dépaysent à mort des sempiternels vaisseaux ou autres chasseurs. Les personnages et les ennemis sont très mignons dans la grande tradition du dessin animé nippon. Les décors bien variés comme on aime, sont hyper colorés. Et ce succès des graphismes est amplifié par des animations excellentes: une foule de scrollings différentiels dans tous les sens, des mouvements fluides pour les sprites, bref, un délicieux coulis de pixels! Un plus a été apporté avec la progression à deux personnages simultanément, le deuxième pouvant tirer dans les deux directions horizontales. La jouabilité est bonne; Madison et Crystal répondent au millimètre près aux commandes. Côté intérêt, c'est un peu moins euphorique car même avec une réalisation parfaite, Trouble Shooter reste un shoot-them-up assez classique et pas trop difficile à terminer. On reste sur une impression de manque de challenge; les niveaux ne sont pas très longs, les boss de fins de niveaux bien gentils, on shoot en auto-fire sans arrêt et on avance, c'est tout! Remarquez, c'est le principe même de ce genre de jeu mais certains shoot-them-up sont bien plus prenants. Un super jeu quand même!

O.PREZEAU

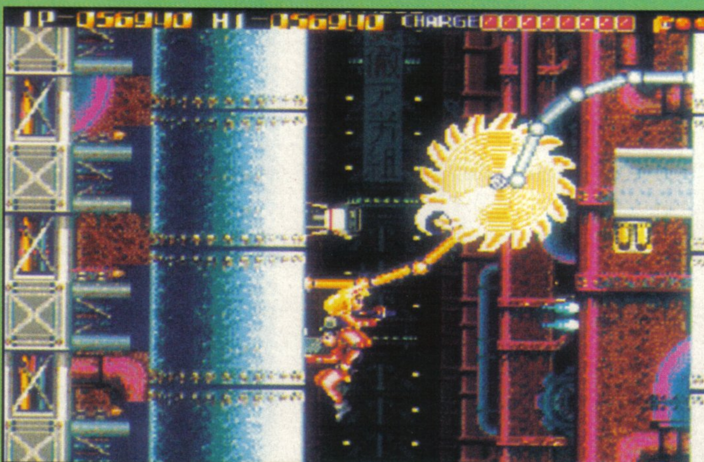
NIVEAU 2-1



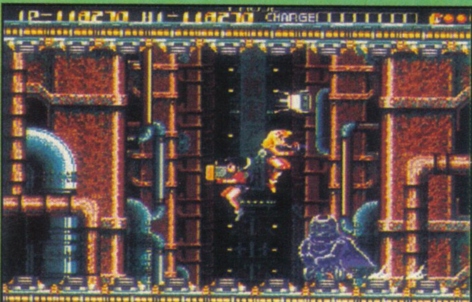
Après cette charmante rencontre avec un robot sur-armé, vous évitez de justesse un jet de vapeur à haute pression.

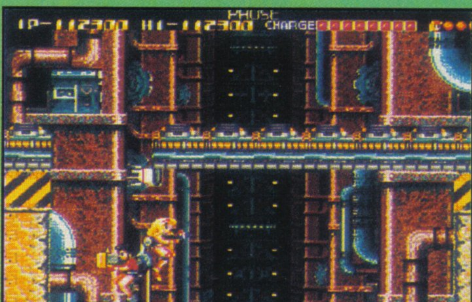


Ce mini boss de milieu de niveau va vous mener la vie dure, du moins il va tenter de vous mener une vie dure...



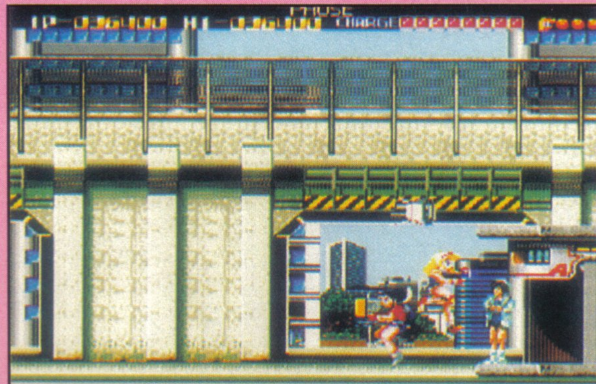
Il faut absolument détruire les engrenages avant qu'ils ne s'avancent vers vous. Les guerrières passent parfois entre deux engrenages très proches, dans un passage dangereusement étroit.





Après avoir détruit son moyen de locomotion, le mini-boss se sauve à toutes jambes. Vous allez pouvoir continuer le deuxième niveau. Une paroi disparaît en bas à gauche et vous pouvez vous engager par cette voie.





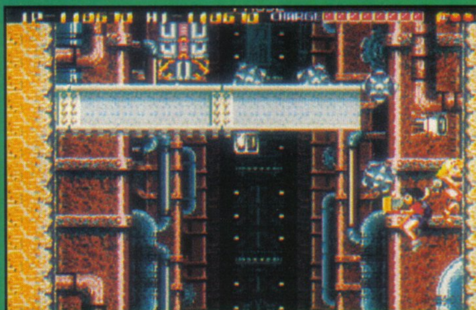
Vous voilà débarrassé d'un boss, c'est le moment de changer de niveau. L'hôtesse vous y invite avec enthousiasme!



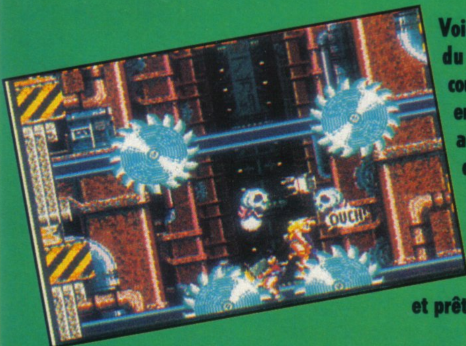
Avec Trouble Shooter, on retombe dans les abîmes du Shoot'Em Up à scrolling horizontal sur plusieurs plans. Bien que ce titre soit d'une bonne réalisation globale, on regrettera tout de même son manque d'originalité. Même si l'idée de diriger deux personnages (des nanas en plus) simultanément à l'écran est bien trouvée, cela n'apporte pas grand-chose à l'action. Rapide cependant, on ne retrouve pas dans Trouble Shooter la magnificence d'un Thunder Force III, d'un Hellfire ou d'un Gynoug. Avec des musiques digitalisées bien rythmées, de petites voix féminines, elles aussi digitalisées, accompagneront le geste lorsque vous prendrez possession d'une option de tir supplémentaire. Dans une bonne moyenne, la réalisation étant tout à fait correcte je le répète, ce jeu de Vic Tokal ne déchaînera ni des cris de passion ni des orgasmes de jouissance extrême.

J'm DESTROY

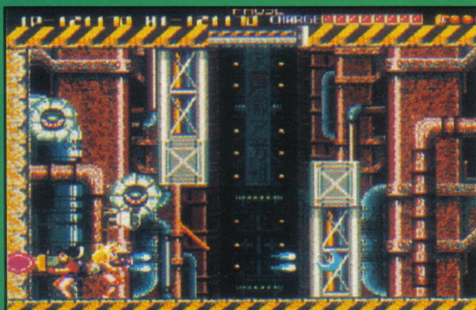
NIVEAU 2-2



Des tubes lâchent des chapelets de mines mortelles qui glissent le long des plates-formes. Attention de ne pas vous laisser coincer!



Voici le passage le plus terrible du niveau: des engrenages coupants et rotatifs se déplacent en se rapprochant latéralement afin de vous broyer. Des têtes de mort viennent s'ajouter au cauchemard que vivent alors Madison et Crystal. Il va être temps d'utiliser la super-arme qui est chargée et prête à l'usage.



Le boss de fin du deuxième niveau est constitué de deux yeux qui rebondissent et tirent des coups de laser.

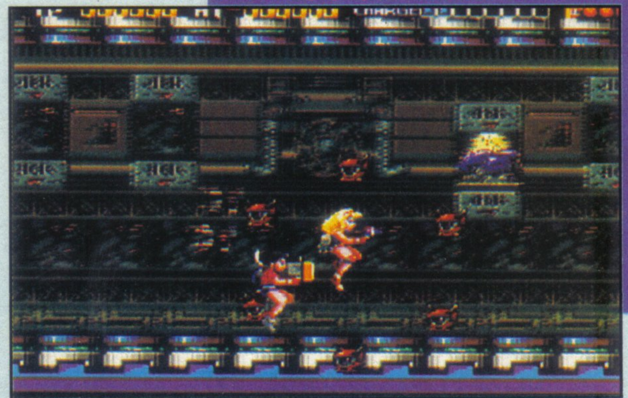
NIVEAU 3

Débute avec un énorme complexe robotisé ne vous laissant pas beaucoup de liberté de mouvements.



NIVEAU 4

NIVEAU 4 : Possède quatre niveaux de scrollings différentiels tout comme la plupart des autres niveaux. Une superbe réalisation graphique au service d'excellentes animations.



EDITEU R : **VIC TOKAI**
GENRE : **SHOOT-THEM-UP**
DIFFICULTE : **MOYENNE**
NIVEAU DE DIFFICULTE : **3**
NOMBRE DE NIVEAUX : **8**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**
CONTINUE : **2**
MEGADRIVE AMERICAINE

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 17
SON : 18

78%



DEVENEZ, À VOTRE FAÇON, LE SEIGNEUR DES ANNEAUX !

Les mémoires engourdies par les brumes du temps, aujourd'hui se souviennent. Au commencement des temps, lorsque les Grandes Ténèbres régnaient sur la terre, vint Nexus, mi-homme, mi-dieu. Il avait avec lui la Baguette de Création avec laquelle il chassa les Ténèbres. Ce fût alors l'Age d'Or pour toute la civilisation. Mais le Chaos, avide et jaloux devant tant de puissance, surgit pour tenter de s'emparer de la Baguette. Void, le démon, s'engagea alors dans une lutte terrible contre Nexus, durant laquelle la Baguette se brisa en douze parties. Chacun des combattants récupéra six parties qu'il s'empressa alors de cacher dans des endroits vaillamment défendus. La paix revint et les anneaux furent oubliés... Mais maintenant, le danger est imminent, les adorateurs de Void recherchent ces anneaux du pouvoir, et si jamais ils parvenaient à les trouver... pas de temps à perdre. Votre maître en sorcellerie, Thalmus, vous envoie, vous le meilleur de ses élèves, dans cette fameuse quête. Avant de partir tête baissée, recrutez des compagnons, et ensuite suivez votre intuition !

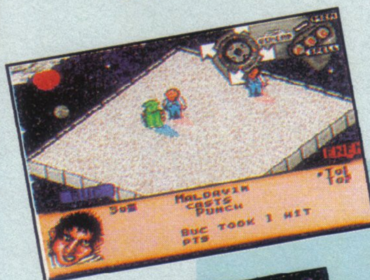


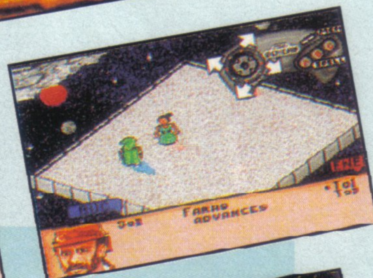
Ici n'est qu'une infime partie de tout ce qu'il vous faudra explorer pour arriver à la fin de cette gigantesque aventure. Le charme, c'est que vous pourrez contempler les nombreux endroits inaccessibles pour vous, en début de partie. La rage, n'est-ce pas ?



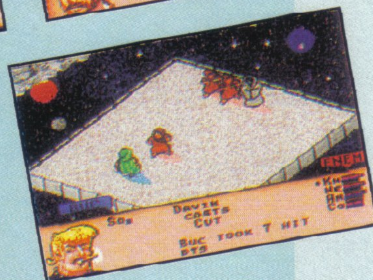


En voilà un vieillard sénile et gâteux adorable! Vu le système pileux, on pourrait penser qu'il s'agit d'un croisement entre Antoine Pinay et un gorille du Kenya, eh bien non! Il s'agit bel et bien de votre maître Thalmus. Ne vous y attachez cependant pas trop, il ne passera pas la première heure de partie. Lui, au moins, a de la chance !







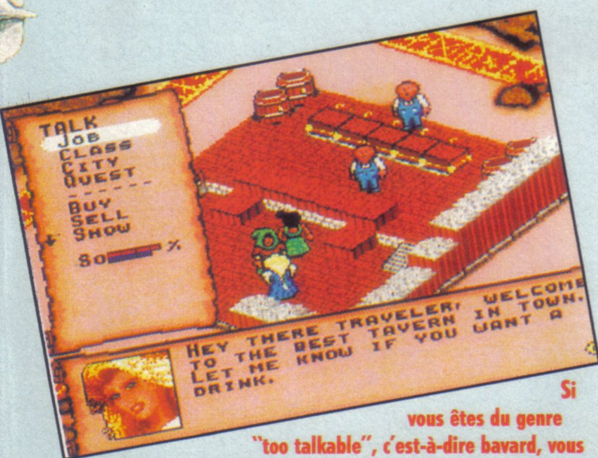


Pour ce qui est des combats, vous aurez droit à un écran dégagé rien que pour vous et votre adversaire, où vous pourrez admirer toute cette foule de gnomes en puissance, courir, fuir et périr. Au milieu de boules de feu et d'attaques plus rapprochées, vous pourrez choisir la nature des sorts à employer. Une bonne chose dans ces combats, on peut s'amuser à tuer n'importe qui, même l'aubergiste du village! De quoi assouvir vos passions les plus barbares !

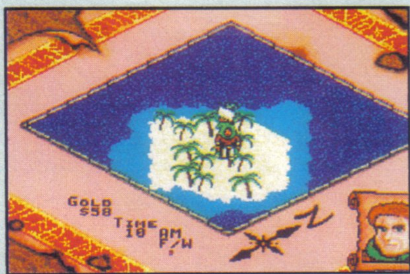


Oh ! mon bateau oh! oh! oh!... Voguer sur les flots à la recherche de trésors, de traîtres enfuis ou de bateaux pirates, n'est-ce pas là le rêve de tout jeune aventurier? - Non, non merci, je préfère passer la nuit avec ma Megadrive.

Ce jeu aime les détails. La preuve, c'est qu'il pourra, sans aucun complexe ni remords, vous faire allègrement mourir de faim, et cela, particulièrement en mer. Bref, soyez prévoyant! Pour un peu, s'ils avaient raffiné leur pointillisme, on aurait assisté à des scènes du genre:"désolé messieurs, je ne peux point partir en l'ost, il me faut céder à des nécessités naturelles!". A quand autant de détails ?



Si vous êtes du genre "too talkable", c'est-à-dire bavard, vous n'allez pas être déçu puisque vous pourrez engager une conversation aussi vide qu'inintéressante avec presque tout le monde (hormis les ours). Il vous faudra néanmoins discuter longtemps avec les aubergistes et les voyageurs pour savoir ce qu'il faudra faire, sinon vous risquez de mourir d'ennui avant de mourir sous le sort d'un moine noir.



Dans vos multiples voyages, vous pourrez vous arrêter sur des îles, non pas pour faire un peu de bronzette, vous moureriez de faim avant d'avoir eu le plus léger hâle, mais pour faire de fructueuses enquêtes. Si jamais vous mourez avant d'arriver au port, dites-vous bien que c'est normal; dans ce jeu, il faut manger toutes les cinq secondes. C'est d'une logique incontournable !



Electronic Arts n'en finit plus de nous inonder de cartouches ces temps-ci. Il ne faut pas s'en plaindre mais il va falloir être de plus en plus vigilant sur la qualité de leur produit. Rings of Power est l'exemple parfait du programme qui nous fait nous poser des questions quant à la qualité réelle de ce produit. Déjà, c'est mauvais signe! Ce jeu possèderait toutes les qualités requises d'un bon jeu d'aventure, si le système choisi par les concepteurs et les graphismes n'étaient pas aussi déplorables! La représentation de l'espace de jeu à la façon d'un Populous (3D isométrique dans un pavé central qui scrolle) n'est pas d'un pratique fou! Cela étouffe le jeu qui perd de son charme. Les graphismes ne sont pas à la hauteur et les scrollings sont saccagés à mort. Oh bien sûr!, il ne faut jamais s'attendre à du sublime dans les jeux de ce genre mais on a vu mieux et l'on peut faire mieux sur console. Il faut avouer que la réalisation déplorable de Rings of Power nuit énormément à l'intrigue pourtant parfaite. Il est vrai que l'on ne s'ennuie pas dans cette quête et que la progression est passionnante avec ses combats, la gestion de la centaine de sorts magiques et les nombreux dialogues avec les personnages non-joueurs. Un bon jeu d'aventure mais techniquement bâclé. Y a mieux ! OLIVIER PREZEAU



A priori très enchantant par son immensité et sa multitude de dialogues et de situations, Rings of Power est, somme toute assez bof, pour ne pas dire plus que bof. Tout d'abord, il faut bien le dire, ce jeu est particulièrement hideux et me rappelle mes dessins de maternelle. On ne se régale vraiment pas des décors et des sprites qui sentent tous le hyper bâclé. On n'est guère plus gâté avec la manipulation, étrangement délicate. pourtant, l'histoire gagne à être découverte, avec son intrigue solide ponctuée de rebondissements retentissants à la Allan Parker. Si l'on joue avec un oeil fermé, celui du bon goût graphique, on peut quand même passer d'excellents moments dans cette interminable quête. Encore ne faut-il pas se décourager car il est très difficile de démarrer rapidement l'aventure sans se faire casser la tête à tout bout de champ. Il faut donc utiliser à l'excès l'unique sauvegarde que possède le jeu pour progresser plus rapidement. Si vous êtes du genre "fan NEO GEO, j'aime ce qui est bô!", changez donc de jeu. Si les miasmes fétides de raisonnements abscons, dont je me délecte, soi-dit en passant, sont votre quotidien, il y a de grandes chances que Rings of Power fasse votre bonheur.

T.S.R.

EDITEUR : **ELECTRONIC ARTS**
GENRE : **AVENTURE**
MACHINE :
MEGADRIVE FRANCAISE
DIFFICULTE : **DIFFICILE**
NIVEAU DE DIFFICULTE : **1**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**
CONTINUE : **1 + SAUVEGARDE**
TAILLE CARTOUCHE : **8 M.BITS**
TEXTES : **ANGLAIS**

GRAPHISMES : 08
ANIMATION : 09
MANIABILITE : 12
SON : 15

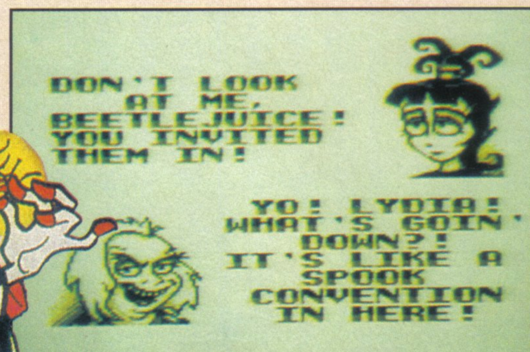
70%

BEETLEJUICE

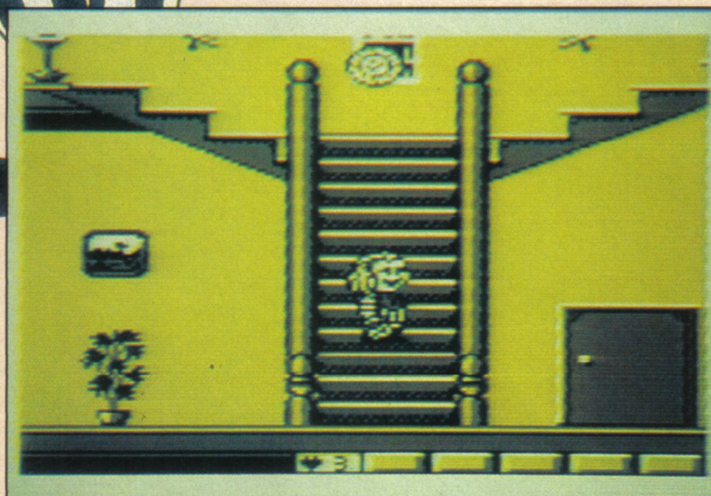
UN VOYAGE GRATUIT POUR L'OUTRE-MONDE ET SES DANGERS!



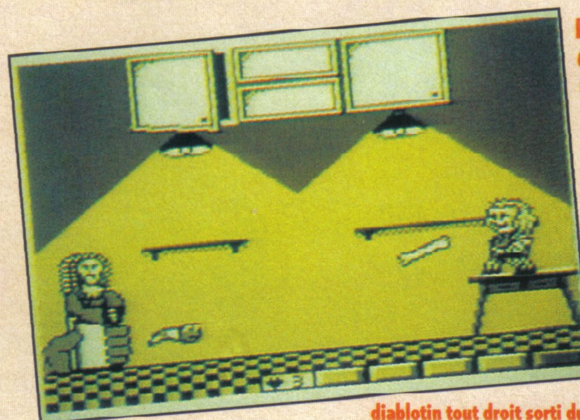
Beetlejuice! Beetlejuice! Beetlejuice!". Si vous prononcez cette phrase, vous vous exposerez à de sérieux problèmes. En effet, prononcer trois fois le nom de Beetlejuice (littéralement "jus de scarabée") provoque l'apparition instantanée de cet immonde — mais si attachant — personnage tiré du film génialissime portant le même nom. Jean-Paul Beetlejuice est un chasseur de primes pas comme les autres puisque son plat favori est le fantôme.
Non humain lui-même, il se fait un plaisir de lutter contre ses semblables, de vampiriser les esprits malins et d'exorciser les voleurs d'âmes. Toujours d'une humeur massacrante, un humour glacé sophistiqué bien à lui, Beetlejuice choque souvent le commun des mortels (normal pour un immortel!) par ses habitudes de gros blaireau. La censure, il ne connaît pas; les limites non plus.
C'est ce qui fait de ce personnage un redoutable ennemi pour les fantômes. Au début du jeu, c'est l'une de ses bonnes amies, Lydia, qui l'appelle à la rescousse. En effet, sa maison a été investie par une horde d'esprits complètement déchainés! On ne peut en effet pas dire qu'il fassent dans la dentelle. Menés par un chef démoniaque, Astoroth, on les retrouve dans chaque pièce de la maison.
Vous ouvrez une armoire, paf!, une pluie d'ustensiles de cuisine animés vous tombe dessus! Du linge qui séchait se met à vous foncer dans les pattes, les escaliers deviennent lisses et glissants, les assiettes volent dans les airs et les canalisations jouent au jeu de la passoire, un enfer!
Pour parfaire le tout, Lydia, qui gueulait un peu trop contre la troupe des joyeux lurons ectoplasmiques, a été kidnappée par Astoroth, la voici dans l'outre-monde. Vous êtes Beetlejuice et devez débusquer Astoroth afin de voler au secours de Lydia. Pour cela, vous devrez traverser toutes les pièces de la maison (il y en a six), le grenier, la cave et atterrir dans l'outre-monde. Après s'être débarrasé d'Astoroth, vous pourrez enfin embrasser Lydia et aller à la pizzeria la plus proche pour fêter ça!



Durant tout le jeu, Lydia discutera avec vous entre chaque épreuve. Cela vous reposera et vous permettra d'user de votre humour légendaire dans des dialogues relevés comme Beetlejuice sait les faire!



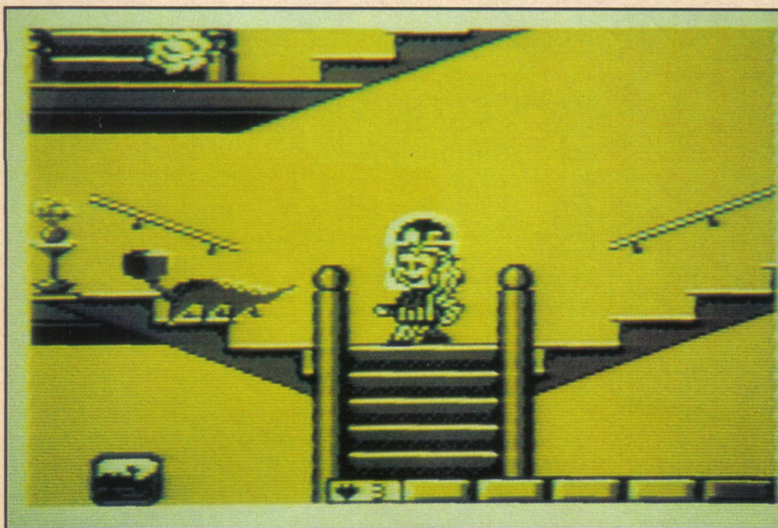
Vous voici dans la maison de Lydia. Il va falloir arpenter les couloirs, étages et escaliers afin de dénicher toutes les portes. Derrière chacune d'elles se trouve une pièce hantée et un challenge pour Beetlejuice. Pour passer au niveau suivant (le grenier), il faudra aller dans toutes les pièces et vaincre vos ennemis, of course! Méfiez-vous des rigolos de service qui vous attendent au-dessus des escaliers (vus de face) pour vous bombarder.



La cuisine est la deuxième pièce du premier niveau (1-2) mais vous pouvez, en fait, prendre les pièces dans l'ordre que vous voulez. Ici, il s'agit d'éviter un os lancé avec hargne par un petit diablotin tout droit sorti du livre de cuisine. Vous devez tirer sur ce fantôme espiègle jusqu'à ce que "mort" s'ensuive.



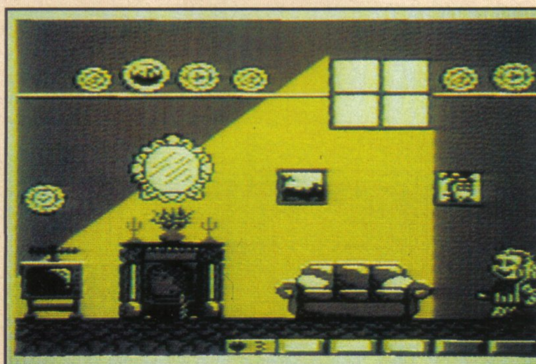
Beetlejuice et son nombre incalculable de niveaux, tous plus originaux les uns que les autres, accrochent à mort. C'est un devoir, quand on y a goûté, de progresser plus loin dans le jeu. Comme il y a six niveaux complètement différents les uns des autres et eux-mêmes composés d'une multitude de sous-niveaux, on passe du temps sur cette satanée cartouche et c'est tant mieux! C'est un jeu complètement fou et échevelé qui nous est proposé ici: jeu de tir, puzzle, jeu de précision et de réflexes, beat-them-up, jeu de carte, arcade, course en chariot, le jeu éclectique par excellence. En général, d'ailleurs, ce genre de jeu est souvent raté par manque d'hétérogénéité, on passe d'une scène à l'autre sans trop de rapports. Mais ici, que nenni!, pas l'ombre d'un doute: tout s'enchaîne dans une ambiance folle et une atmosphère bien spéciale. La technique suit totalement le rythme: pas un pet de travers, scrollings nickels, musiques d'enfer, sprites réalistes et décors sympas. Quand je vous répèterais pour la n-ième fois que ce jeu a un charme fou, vous aurez compris qu'il faut courir l'acheter, allez hop! OLIVIER PREZEAU



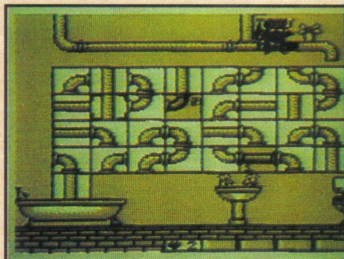
Le danger ne vient pas seulement du ciel dans les escaliers. Des petits dinosaures vous attendent au bas des escaliers (de profil) qui possèdent de curieuses propriétés: lorsque vous marchez sur certaines marches, l'escalier devient lisse comme une patinoire et vous ne pouvez que vous ratatiner la tronche sur le dinosaure, qui, en général, n'apprécie pas trop! A vous de deviner quelles sont les marches qui enclenchent ce phénomène: les marches paires ou les marches impaires?



Voici une excellente illustration du "comment joindre le beau à l'original", problème qui hante les nuits de plus d'un programmeur sur cette Terre. Tantôt jeu d'action, style beat them up, tantôt jeu de chance style jackpot, tantôt jeu de réflexes ou de réflexions, Beetlejuice est l'archétype du jeu polyvalent par excellence. Si les jeux à thème unique vous ennuient à mourir, sautez sur celui-là, vous ne risquez pas d'être déçu! Même l'aspect beat them up fait preuve d'une certaine imagination: entre le fantôme du lave-linge et les assiettes hantées, l'ennemi est aussi drôle que meurtrier. La réalisation de cette maison en T, enfin.. hantée, est plus que sympathique et soignée. On remarquera quelques détails comme les reflets dans les miroirs par exemple. Pour ceux qui s'attendent à retrouver le Michael Kiton du film, sachez qu'il s'agit dans cette version du Beetlejuice du dessin animé. La différence est sans doute minime mais les personnages du dessin animé sont encore plus loufoques! Sachez, avant que j'y retourne, que les musiques sont aussi ultra sympas et que l'on ne regrette pas que la Game Boy possède une prise casque. T.S.R.

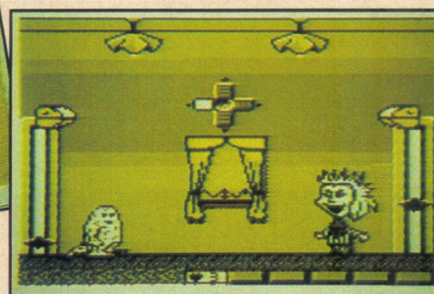


Dans la salle de séjour (1-3) règne une activité bien étrange: les assiettes en porcelaine volent dans tous les sens et essaient de vous faire perdre des points de vie. Tirez dans le tas!



Les toilettes (1-5) sont dans un triste état! A vous de les réparer dans un temps imparti. Il faut reconstituer la tuyauterie qui a été mise sans dessus dessous par les fantômes.





Avant d'entrer dans la chambre (1-4) où vous attend une goule spécialiste en visages, une sorte de visagiste de l'horreur! Plus vous serez moche, plus vous aurez de chances de lui faire peur. Vous sélectionnez le visage le plus horrible en appuyant à temps sur le bouton A, puis vous accédez à la chambre. Là, vous devez appuyer sur l'un des curseurs indiqués, le plus rapidement possible, afin de faire monter votre jauge (l'opération recommence plusieurs fois dans un rythme d'enfer). Si celle-ci atteint le sommet avant celle de la goule visagiste, c'est gagné.

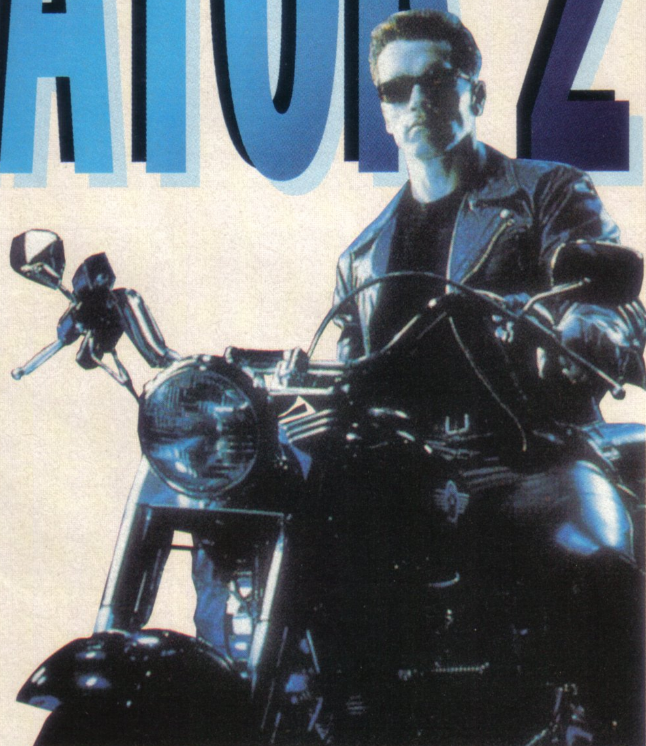
EDITEUR : **LJN**
GENRE : **ACTION**
DIFFICULTE : **MOYENNE**
NIVEAU DE DIFFICULTE : **1**
NOMBRE DE NIVEAUX : **6**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**
CONTINUE : **0**
TAILLE CARTOUCHE : **1Mo**

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 16
SON : 16

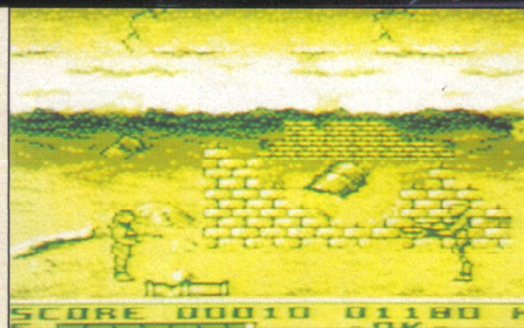
90%

ASTA LA VISTA, BABY !

TERMINATOR 2



Pour ceux qui ont vu les deux films de la série Terminator, vous savez que l'intrigue reste relativement prise de choux dans le genre retour vers le futur en passant par après-demain! Même si cette cartouche porte le nom de Terminator 2 (T2), sachez que l'action du jeu débute avant les faits qui se déroulent dans le film T2 et continue par des faits du film. Un peu d'histoire maintenant! Le 29 Août 1997 éclate un conflit nucléaire dévastateur sur la Terre. Ce conflit qui va coûter la vie à la majeure partie des infortunés terriens, a été lancé par Skynet, le super-ordinateur créé en 1995 par les concepteurs de Cyberdyne Systems. Skynet a en effet pris le contrôle des humains qui l'avaient créé et la race humaine semble bien mal partie après la terrible guerre globale. D'autant que les robots sont désormais partout pour faire régler leurs lois. Nous nous retrouvons en 2029 alors qu'une poignée d'irréductibles (pas dans un petit village d'Armorique cette fois!) humains tentent une guerre de résistance dans l'ombre. Ils sont menés par John Connor, le leader rebel. Skynet qui règne plus que jamais en despote sur la Terre dévastée, décide d'envoyer un robot à l'apparence humaine, terriblement puissant et résistant dans le passé. Le but de ce Terminator est de tuer la mère de John Connor, ce qui aura pour effet d'empêcher la naissance du meneur de la résistance. Mais l'action échoue lamentablement, le Terminator T-800 terminant (!) écrabouillé sous une presse hydraulique (c'est le film Terminator, ça!). Skynet qui sait que l'espoir fait vivre, envoie dans le passé un deuxième Terminator plus performant, le T-1000, pour tuer John à l'âge de dix ans. Vous intervenez en 2029 sur la Terre ravagée par la guerre humains-robots et jouez d'abord le rôle de John à l'assaut de Skynet et sa fabrique de Terminator. Après avoir neutralisé le système de sécurité, vous allez voler un Terminator T-800 (le T-1000 étant en rupture de stock!) puis l'envoyer dans le passé pour voler à la rescousse du petit John de dix ans. Il faudra aussi détruire la puce responsable de la création de Skynet et se débarrasser du T-1000 un peu collant!



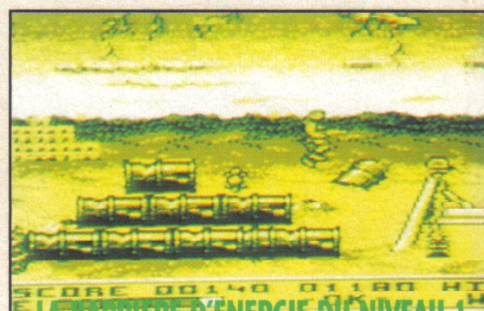
Vous voilà dans la peau de John, prêt à bondir dans cet univers apocalyptique qui s'offre à vous. Tenez! justement, un squelette-robot vous souhaite la bienvenue! Shootez-le!

Un robot à chenillettes, armé jusqu'aux dents, va vous arroser de balles perforantes.

A droite se trouve une barrière électrique qui vous barre le passage. Nous sommes à la fin du premier niveau; tant que vous n'aurez pas détruit les 5 tourelles dans le bon ordre, la barrière vous empêchera de passer.

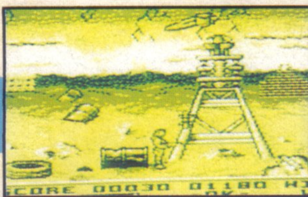


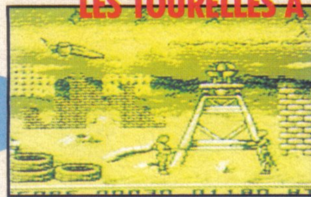
LE BOSS DE FIN DU NIVEAU 1



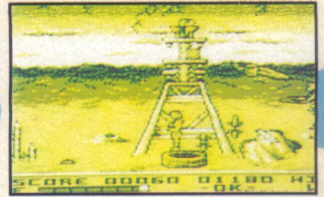
LA BARRIERE D'ENERGIE DU NIVEAU 1

LES TOURELLES A DETRUIRE DU NIVEAU 1

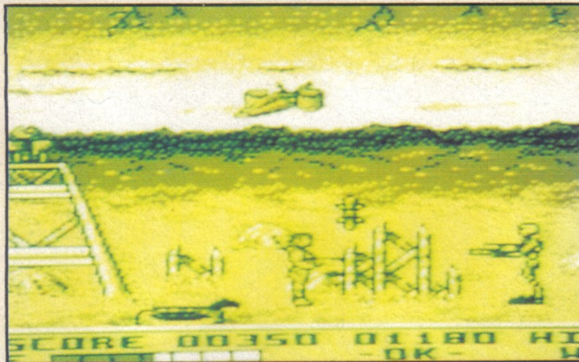


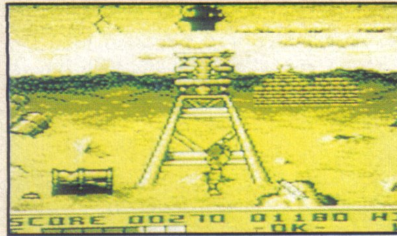






Le but du premier niveau est de détruire les cinq tourelles qui protègent le complexe Skynet. Le problème est que si vous les détruisez dans n'importe quel ordre (celui de votre progression par exemple), vous ne pourrez pas finir le niveau. Dans la quatrième tourelle se trouve un indice qui vous donne cette astuce. Mais maintenant, il va falloir trouver dans quel ordre détruire les tourelles.

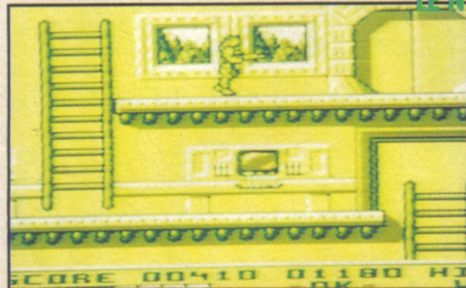




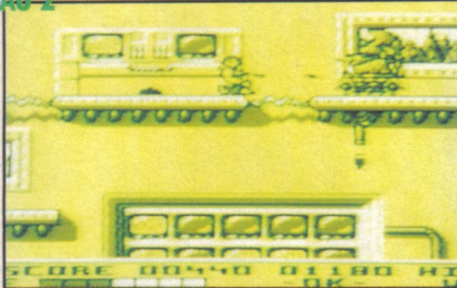
Pour détruire une tourelle, il faut tirer sur le garde jusqu'à ce que mort s'ensuive. Mais attention! le garde touché mortellement vous tombe dessus et vous fait perdre des points de vie si vous n'y prenez pas garde.

Les squelettes sont très dangereux si vous les laissez trop s'approcher. Ils accélèrent alors et se collent à vous, ce qui vous fait perdre des points de vie à vitesse grand V. Les chasseurs bombardiers vous arrosent littéralement de bombes. Mais ces bombes n'explosent pas de suite, ce qui vous laisse le temps de réagir dans un nuage de fumée.

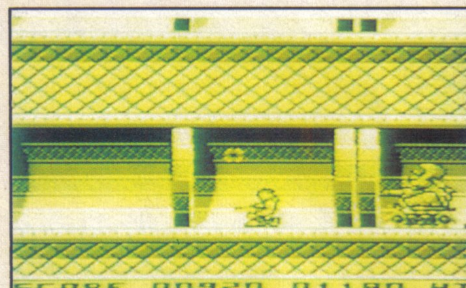
LE NIVEAU 2



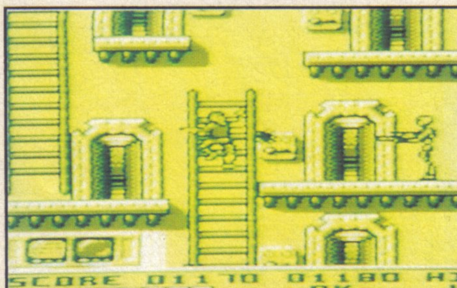
Vous devez trouver la porte qui vous mènera au laboratoire de conception et de fabrication des Terminator.



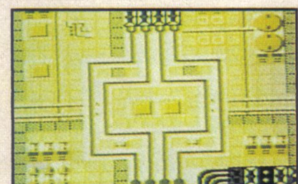
Attention aux robots-gardiens qui vous tirent dans les genoux. Inutile alors de vous baisser, l'attaque est imparable! Seuls les sauts, ou mieux, la raffale dans la tronche sont efficaces...



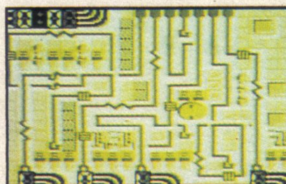
Vous vous apercevrez bien vite que la porte cherchée se trouve à l'autre bout du niveau évidemment! Ce tunnel y mène directement. Cependant, vous allez devoir passer par un champ de mines impossibles à éviter. Espèrons qu'il vous reste un bon capital de points de vie!



Vous pouvez tirer même sur une échelle! Notez ce détail croustillant: la porte tant convoitée se trouve être celle où est le squelette. Vous ne pourrez pas dire que je ne vous aide pas!
Vous allez enfin pouvoir voler un T-800 !



LE NIVEAU 3 : Vous avez maintenant à votre disposition un T-800! Il faut lancer son programme: arrangez-vous pour que les circuits d'initialisation qui mettront les 0 en 1 soient bien reliés convenablement. Le courant doit passer, alors pas de fils coupés!



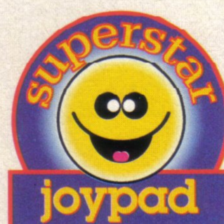


Quel jeu magnifique! Je pleure de bonheur tellement T2 est réussi sur Game Boy, sniff!, c'en est même émouvant! Tout d'abord l'ambiance: dès les premiers écrans, on est plongé dans l'univers apocalyptique de cette guerre humains contre robots dont on voit quelques passages dans Terminator 1 et 2 au cinoche. Pendant tout le premier niveau, le ciel s'obscurcit périodiquement dans des gerbes de feu et d'éclairs; le vacarme (lointain et proche) des bombes et des balles est étourdissant; les graphismes des décors rendent superbement l'aspect de ruine et de désolation; bref, du tout cuit à la vapeur! L'action est éreintante: vous courez, des balles et explosions crépitent autour de vous, des squelettes robotisés vous bondissent dessus, des vaisseaux bombardiers vous arrosent sans cesse, la joie intense quoi!, un soupçon de danger en fait! Les niveaux suivants sont du même acabit avec des graphismes et des musiques hyper chiadés (à la limite même des possibilités de la machine). De plus, on a six niveaux et six jeux différents avec, comme dominante commune, l'arcade évidemment. Bon, ça reste quand même la plupart du temps un bon vieux jeu de progression de profil à la sauce caramel et bastos dans la tronche, mais de nombreuses originalités améliorent (si besoin est) le jeu. Voilà, vous aurez compris, T2 est à se procurer obligatoirement. No problemo!

O. PREZEAU

EDITEUR : **LJN**
NOMBRE DE NIVEAUX : **6**
GENRE : **ARCADE**
DIFFICULTE : **MOYENNE**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**
CONTINU : **NON NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1**

GRAPHISME : 19
SON : 19
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 17



92%

ON PREND LES MEMES ET ON RECOMMENCE!

FORTIFIED ZONE 2
MERCENARY BATTLEFIELD

Masato Kanzaki et Mizuki Makimura sont de retour, après leur mission de Fortified Zone, pour de nouvelles aventures toujours aussi explosives. Je vous rappelle que ces deux soldats du futur forment un couple d'agents secrets au service du gouvernement. Leur mission est à nouveau d'investir une zone ennemie en se glissant à l'intérieur. Une fois dans la place, c'est la lente progression méthodique, salle par salle, corridor par corridor. La particularité des deux mercenaires est qu'ils sont deux fantassins agiles et silencieux face à une mécanique colossale de métal. Chaque niveau proposé est un labyrinthe constitué de plusieurs salles. Pour accéder au niveau suivant, il faut passer par toutes les salles. Vous aurez alors une chance d'arriver au boss qui gouverne la zone. L'originalité consiste dans le fait que l'on peut passer d'un combattant à l'autre sachant que chacun à ses propres avantages. A deux (avec le link), chacun guidera un combattant sur sa Game Boy. Sus aux ennemis, à l'assaut

Ce jeu est en vue 3D-isométriques du dessus et les graphismes sont détaillés. Les personnages sont criants de vérité, on s'y croirait!

Certains bonus et items vous attendent le long de la progression. Les plus intéressants sont les valises de premiers secours qui vous redonnent du punch (des points de vie surtout!).

Vous pouvez visualiser à tout moment votre position dans le labyrinthe, qui vous montre uniquement les salles où vous êtes passé. Attention!, certaines salles sont fermées à clef et il faudra avoir trouvé la clef avant de s'y présenter.

On prend les mêmes et on recomence! Il faut quand même avouer qu'au niveau intérêt, rien (ou pas grand-chose) ne différencie les deux versions. La musique reste du même acabit. Quand on aime, on ne compte pas, mais on est en droit d'attendre quelques améliorations quand une première version n'est pas au top (ce qui était le cas). La réalisation est un exemple de réalisme et présente un aspect très sympa. Elle a même été améliorée par rapport à la première version. L'ambiance est géniale et l'action au rendez-vous. De plus, ce n'est pas une action bête et méchante puisqu'il s'agit de découvrir un territoire salle par salle. Mais on reste sur un jeu qui, à la longue, ne passionne pas vraiment. Heureusement, le fait de gérer deux combattants dans un ordre bien précis, selon les actions, est très intéressant. Quand on joue avec le link, cela devient super prenant.

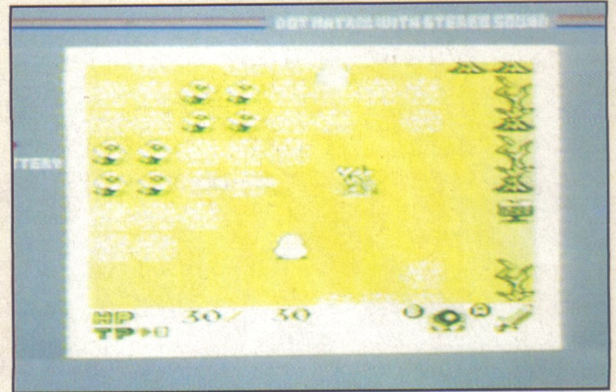
Olivier PREZEAU

EDITEUR : **JALECO**
GENRE : **ACTION**
DIFFICULTE : **MOYENNE**
NIVEAU DE DIFFICULTE : **1**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
CONTINUE : **PASSWORD**

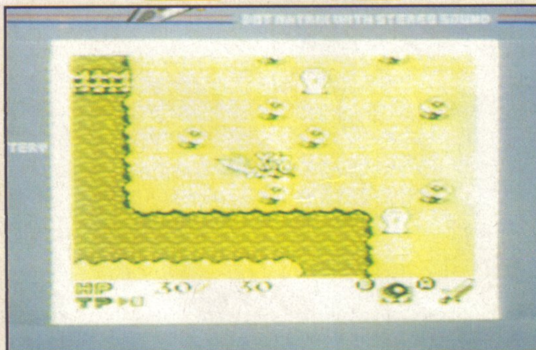
GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 13
SON : 15

70%



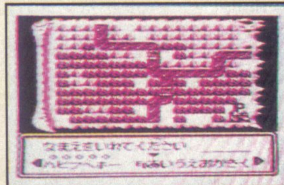


Vous voici dehors, dans un monde qui semble légèrement hostile. Vous pouvez lancer des boules magiques sur ces monstres antipathiques. Ne vous gênez pas!



Si on vous embête, un coup d'épée et le tour sera joué!

Le jour se lève sur un petit village moyenâgeux composé de petites maisons, de colonnes à la grecque et de bosquets. Devant chaque bâtisse, se trouve un personnage qui regarde passer les voitures! Il y a des villageois, des enfants qui jouent aux billes et des sages avec de longues barbes. Vous êtes un petit combattant et vous débutez votre quête au milieu du village. Votre armure fait penser aux Chevaliers du Zodiaque, sans rapport aucun avec cette série débile. Vous allez dialoguer avec les personnages non-joueurs pour en savoir plus sur le pays dans lequel vous avez été parachuté. Ensuite, vous vous dirigerez vers l'extérieur du village: un vaste monde hostile où le but est de survivre en attendant de trouver un autre village. A l'extérieur, vous pouvez combattre avec une épée et un lance-boules magiques limité en munitions. En avant pour l'aventure!



Voici la carte du monde à explorer. Un "P" vous indique la P-osition du P-ersonnage P-layer et c'est P-eut-être P-our cela que les P-rogrammeurs ont P-osé ce "P" !



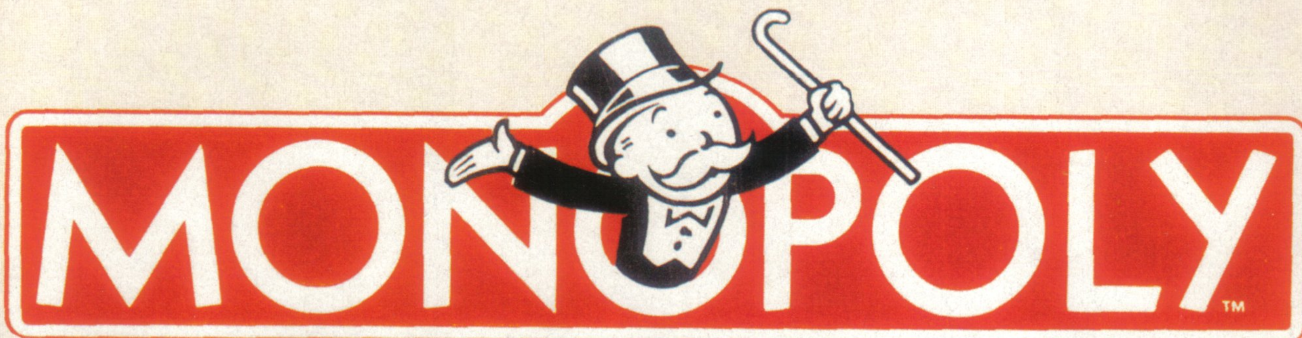
Vous l'avez compris, Berios 2 est un jeu d'aventure avec des vues à la Fantasy Legend, une carte du monde, des écrans de caractéristiques et tout le tralala de ce genre de jeux. J'apprécie son côté combat qui est plus important que le côté rôle et dialogue. Le problème est que la partie dialogue et aventure est en japonais, scrouic!, klong!, syntax error!, effroi du testeur et, par là même, du joueur! Ce jeu est donc destiné aux petits malins (et j'en connais plein) qui ont tout fini sur Game Boy et qui adorent décrypter les jeux tong! Remarquez, on s'en sort quand même car les concepteurs du jeu ont davantage misé sur la partie combat. Cela se voit tout de suite dans les écrans de caractéristiques qui ne sont pas aussi fournis en infos sur le personnage que dans un jeu à la Dongeons & Dragons. La gestion est bonne; on peut savoir à tout moment ce que l'on transporte et où l'on est, sur une carte qui ne fait apparaître les villes que quand vous y êtes passé. Un jeu, je le rappelle, en japonais et destiné aux puristes et grands amateurs de jeux d'aventures.

OLIVIER PREZEAU

EDITEUR : **SEGA**
GENRE : **AVENTURE**
DIFFICULTE : **FACILE**
NIVEAUX DE DIFFICULTE : **3**
NOMBRE DE NIVEAUX : **7**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**
CONTINUE : **0**

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 14
SON : 14

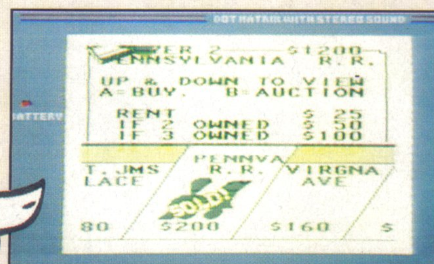
60%
POUR MOI (FRANÇAIS)
85% POUR UN JAPONAIS



VOUS ALLEZ EN PRISON SANS PASSER PAR LA CASE DÉPART !

Le jeu de plateau le plus populaire au monde sort sur Game Boy en version anglaise. Vous allez pouvoir jouer au Monopoly sans avoir besoin de chercher partout des partenaires. Plus besoin non plus de se balader avec une boîte de jeu gigantesque! Bref, une fois de plus la Game Boy étonne avec une conversion de jeu de société. Comme vous le savez tous j'espère, le Monopoly consiste en un parcours carré qui boucle sur lui-même et constitué de cases représentant plusieurs types de propriétés comme des terrains situés dans des rues et avenues connues, des gares, des compagnies diverses, etc... Lorsque vous passez sur une propriété, vous pouvez l'acheter puis y construire des maisons puis des hôtels. Quand un adversaire passe sur l'un de vos terrains, il paye! Vous débutez avec un portefeuille tout mince qu'il faudra remplir en faisant tout pour ruiner vos camarades de jeu (à plusieurs Game Boy) ou vos adversaires choisis parmi huit présents en mémoire.

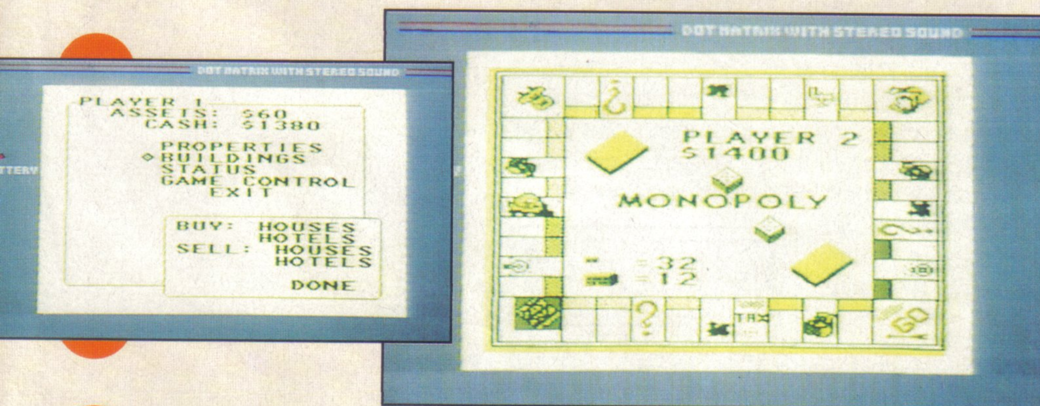






Voilà une cartouche facile à présenter en ce qui concerne le genre de jeu. Il s'agit du ... Monopoly! Alors je n'ai pas besoin de polémiquer: soit vous avez envie de jouer à ce jeu sur une portable, soit vous n'en avez rien à secouer! Sachez qu'au niveau gestion du jeu, c'est l'euphorie. Tout a été prévu et j'ai trouvé un grand confort dans les diverses manipulations qui interviennent. La technique tient la route, on s'en serait douté! Attention cependant: tout est en anglais (texte et notice) et même évidemment les avenues qui sont américaines, origine de la cartouche oblige! Remarquez, ça dépayse et les commandes en anglais ne sont pas trop rébarbatives. Une superbe conversion pour ceux qui aiment le jeu original sur plateau. Un intérêt très limité pour les autres.

OLIVIER PREZEAU



EDITEUR : **PARKER BROTHERS**
GENRE : **JEUX DE SOCIETE**
DIFFICULTE : **MOYENNE**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 4**
TEXTE ET NOTICE : **ANGLAIS**

GRAPHISME : 14
ANIMATION : 12
SON : 15
MANIABILITE : 18

75%

LA VOILA!

LA BIBLE DES ASTUCES

EXCLUSIVEMENT POUR CONSOLES !

La Bible des Astuces sort enfin! Elle contient des trucs, astuces, cheat modes, solutions et plans pour tous les jeux, pour toutes les consoles (Sega Master System, Nintendo NES, Megadrive, Super Famicom, NEC, Lynx, Neo Geo, Game Boy, Game Gear).

1ER VOLUME (DE A À L): SORTIE NATIONALE LE 30 MARS 1992, 40 FRS!

Mais vous pouvez recevoir ce premier volume de "la Bible des Astuces" chez vous, le port est gratuit! Il vous suffit de renvoyer le bon de commande ci-dessous avec votre règlement.

BON DE COMMANDE

POUR LE 1ER VOLUME DE LA BIBLE DES ASTUCES

à découper ou à recopier et à renvoyer (avec votre règlement en chèque) à: Joypad, Bible des Astuces, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris.

Nom:..Prénom:..

Adresse:..Ville:..

Code postal:....................Votre console:...Votre âge:...................................

joystick



TANT QU'IL Y AURA DES JEUX !

JOYSTICK + CONSOLES NEWS

2 MAGAZINES EN 1

joystick

LE COMPLEMENT INDISPENSABLE DE JOYPAD POUR ETRE 2 FOIS PLUS INFORME

EN VENTE, CHAQUE MOIS, CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

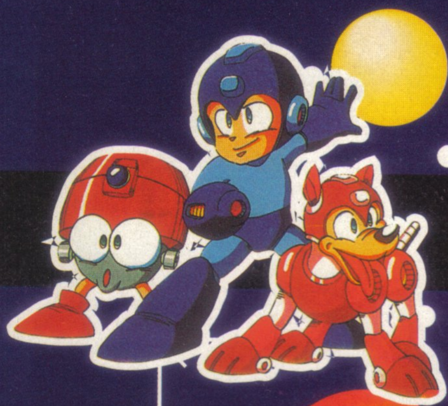
MEGA DOSSIER

ROCKMAN WORLD

Hello les gars! today, on attaque un gros morceau vu que ce dossier est sur un jeu Gameboy, ben ouaip, fallait bien s'y mettre un jour, après tout, il faut satisfaire tout le monde. Attention, petite console ne veut pas dire petit jeu, et celui dont on va causer, Megaman, en est l'exemple le plus fracassant. Let's go les amis.



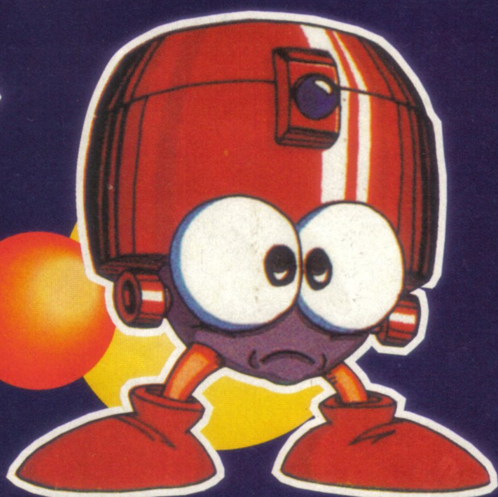
CUTMAN





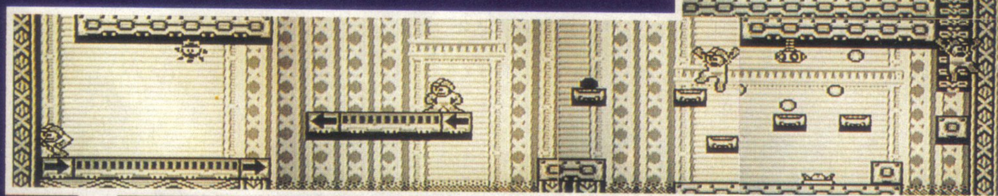
C1

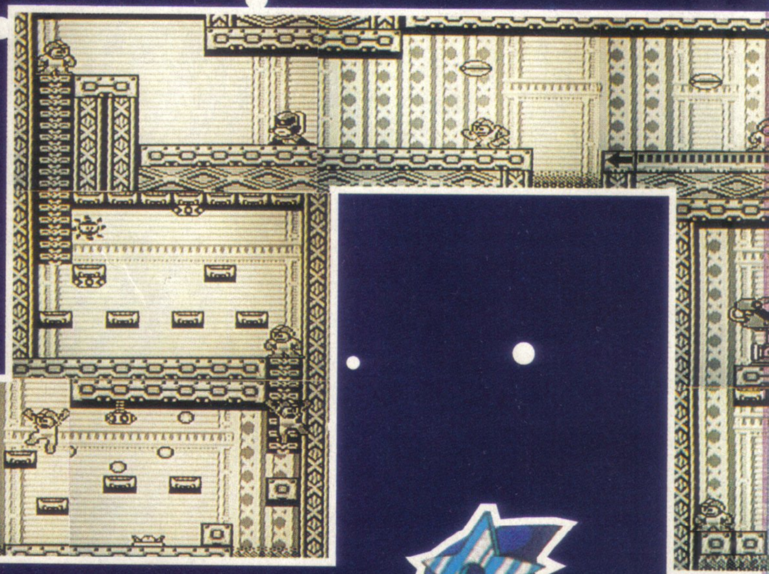




C3











ROCKMAN WORLD





Commençons tout d'abord par le monde de Cutman. En effet, c'est le plus simple de tous.
C1: Pour saisir cette vie, il faut être sur le tapis roulant, se laisser emmener, puis, arrivé au bord, sauter le plus loin possible.
C2: Sur ce tapis roulant, deux hélices vous attendent. Le mieux est de ne pas les énerver et de passer par dessus quand elles auront démarré.
C3: Ce robot ne vous laissera pas de répit tant que vous ne serez pas mort. N'hesitez donc pas à le détruire, en restant devant lui pour lui bourrer la tête de balles.
C4: Attention à ses ciseaux qui se déclenchent à votre arrivée. Il faudra vous approcher et, quand ils se mettront en mouvement, repartir en arrière, le temps qu'ils se mettent sur leur axe de rotation.
C5: Cet énorme robot ressemble étrangement à un téléphone. C'en est pas un? Non! C'est un ennemi, bien sûr. Le plus drôle, c'est qu'il est très dur de lui échapper quand il saute pour vous écraser. Le mieux à faire est de courir vers lui, rester contre lui en attendant qu'il saute, puis passer tout de suite après.
C6: Timing, timing, telle sera la devise qui vous accompagnera dans votre trip avec les ciseaux qui se mettent à danser de partout.
C7: Voilà Cutman, le très peu gentil. Pour le battre, pas 36 solutions: ne cessez jamais de tirer et, quand il vous lance sa lame, sautez et refaites un saut quand elle revient dans votre dos. Puis quand il vous saute dessus, courez vers lui pour l'éviter, et répétez l'opération. Vous gagnerez alors les cuts et pourrez demander à votre maman de vous prêter ses ciseaux durant l'aventure.



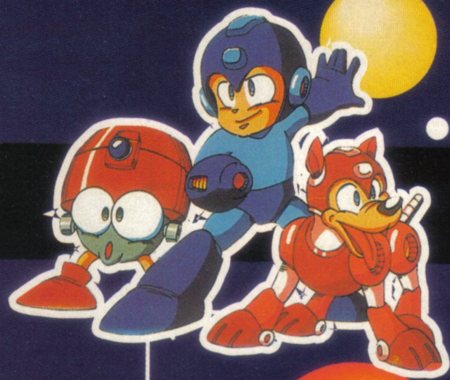
C5



C6



C7



ELECMAN

E4

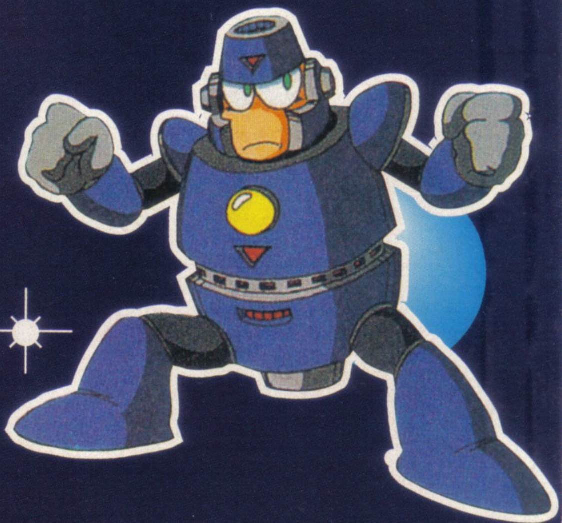
A

E1

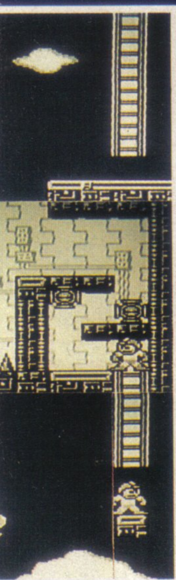
E3

E2

On passe ensuite au stage d'Elecman.
E1: ces ventilateurs, vous les rencontrerez souvent, et dieu sait s'ils sont pénibles. Le seul moyen d'éviter leur souffle est de sauter, afin de ne pas être entraîné.
E2: un autre classique dans ce jeu: les plates-formes qui apparaissent et disparaissent à intervalles réguliers. Pour pouvoir vous en sortir, écoutez attentivement le bruit qu'elles produisent quand elles apparaissent; c'est la clé pour trouver le bon moment pour sauter.
E3: Décidément, tous les classiques sont là: les arcs électriques qui surgissent du sol. Là aussi, sachez quand sauter ou non, sinon une odeur de trop cuit se fera sentir.



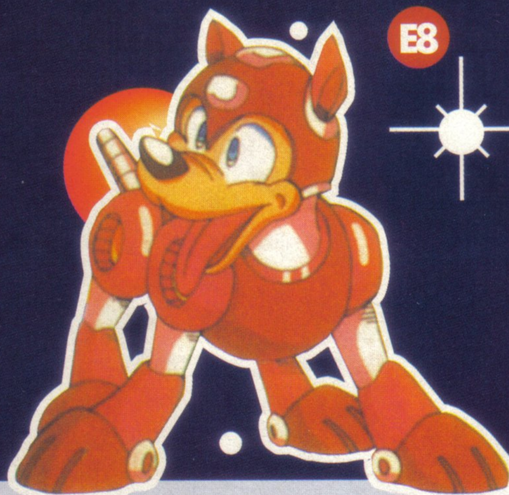
ROCKMAN WORLD



E7

E6

E5



E8

E4: pas de pitié, flinguez donc ces robots et piquez-leur ces nuages qui vous transporteront là où vous devez aller. Laisser-vous guider et attention au vide en-dessous de vous.

E5: ces sympathiques petits casques ne sont, en fait, pas sympas du tout. Pour vous éviter une chute inutile et énervante, avancez-vous légèrement , laissez-les s'ouvrir, puis tirez dans le tas.

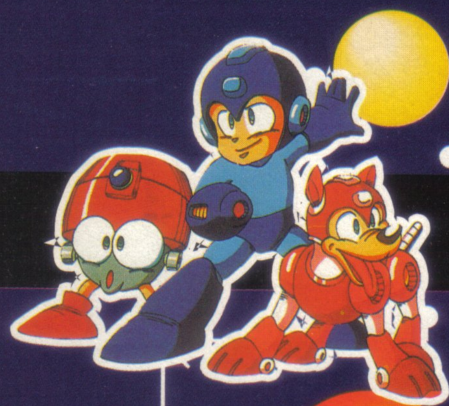
E6: à cet endroit, vous allez devoir passer au pixel près. Attention, en cas de contact avec l'électricité, vous allez tomber et vous retrouver plus bas. Restez calme, surtout.

E7: encore un robot géant. Vous pouvez l'exploser à coups de Cuts si l'envie vous en prend, sinon, évitez-le.

E8: voilà le terrible (ouarf!) boss du niveau. Pour le battre, mettez-lui trois Cuts dans la tronche, et c'est fini. Attend! il est où le boss, là?

B

C



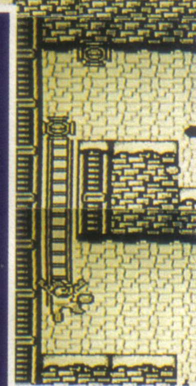
ICEMAN



11



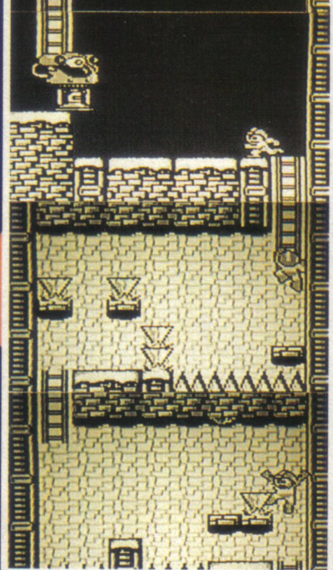






15





14

13





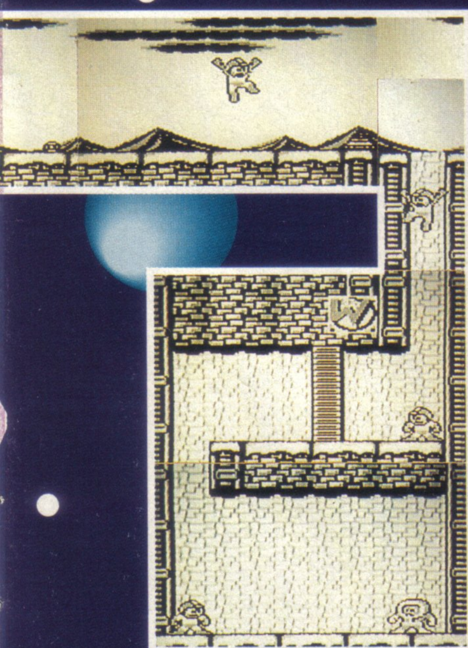
ROCKMAN WORLD



12

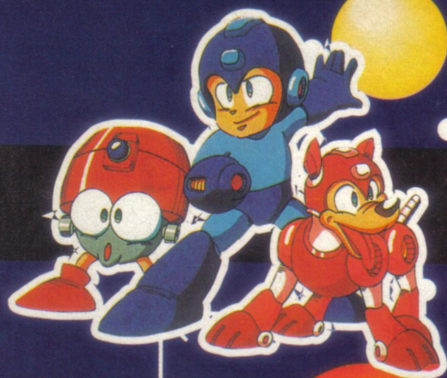
B





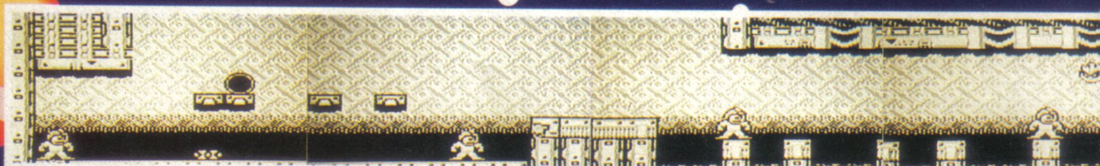
16

On passe directos chez mister Iceman, sans perdre un instant.
11: hé bien oui, la glace, ça glisse. Pour vous arrêter, deux solutions: attendez un mur ou sautez sans imprimer de direction à votre paddle et vous serez arrêté net.
12: les blocs de glace qui se trouvent à cet endroit vous réservent de sales coups. Si vous restez dessus, ils se mettent à fondre au fur et à mesure. Ils comportent trois couches, une couche mettant 4 secondes pour fondre. Conclusion: campez pas là-dessus.
13: cette salle est une grosse prise de tête. Il va falloir que vous attendiez sur la plate-fome, à l'extrême gauche, et, une fois le pic de glace tombé à droite, sautez sur ce pic et attendez qu'un autre pic tombe à gauche. Montez alors sur celui-ci et sautez sur le pic de la plate-forme de gauche qui vient de tomber, puis sautez sur l'échelle.
14: ne vous prenez pas la tête, et jouez-là à la barbare. Allez à l'extrême droite de la plate-forme où vous êtes, et attendez que le pic de glace vous tombe dessus. Vous serez invulnérable un court instant, mais assez longtemps pour marcher sur les pieux et accéder a l'échelle.
15: attention, ce robot fera tout pour vous faire tomber; pensez donc à le détruire avant de sauter dans le tas.
16: voilà le glacial et donc très froid Iceman. Enclenchez les thunder et balancez-lui en trois, il fondra comme neige, euh..., au sèche-cheveux.



FIREMAN

F4







S'il n'en reste qu'un ce sera Fireman (proverbe Capcomien)

F1: oulà, c'est la réunion de famille, il faudrait leur apprendre à se calmer. Mettez-leur un coup d'éclair si la patience est exclue de votre vocabulaire.

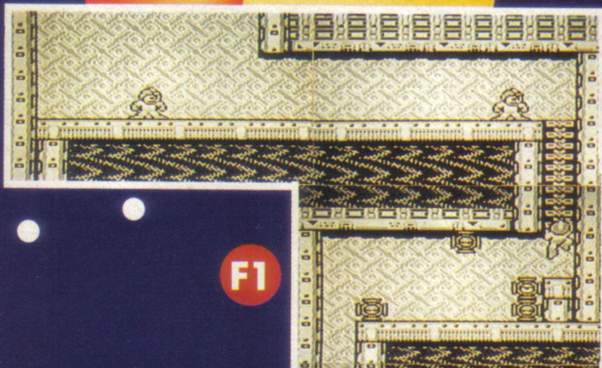
F2: ces grands piliers de feu surgissant du sol peuvent d'abord être gelés avec l'arme d'Iceman et chevauchés ensuite. Ainsi, Ils resteront froids une dizaine de secondes.

F3: ce flambeau sur pattes ne manquera pas de vous bombarder de projectiles. Mettez-lui un coup de Cuts et on n'en parle plus.

F4: cette grosse boulette peut vous sauver la vie, aussi, n'hésitez pas à la prendre. Mais comment la prendre? Ben avancez un peu vers la droite et gelez la flamme qui sort du mur droit. Une fois gelée, montez dessus et allez chercher le bonus tant attendu.

F5: à l'instar des jets de flammes, ces petites flammes peuvent être gelées, et donc, ne plus vous gêner.

F6: nous voilà chez Fireman; ça chauffe terrible. Brisez donc la glace avec l'arme d'Iceman et vous le verrez refroidir ses ardeurs.



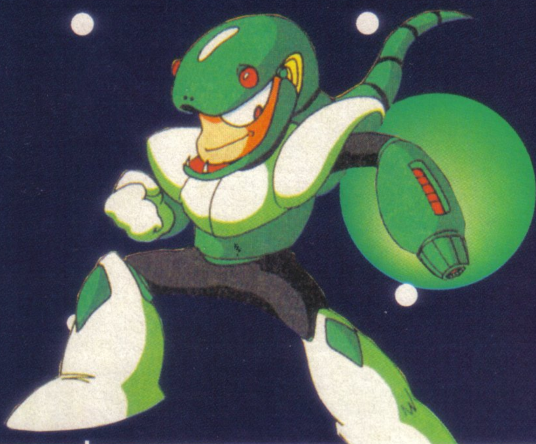
F1



F2



ROCKMAN WORLD

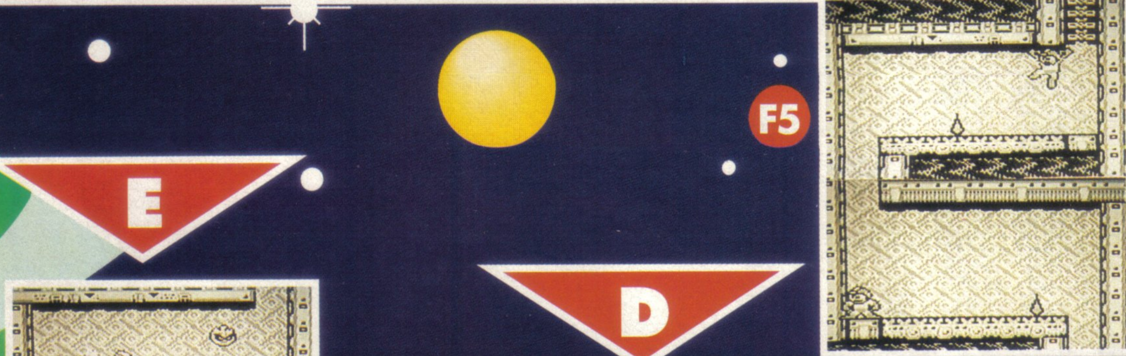


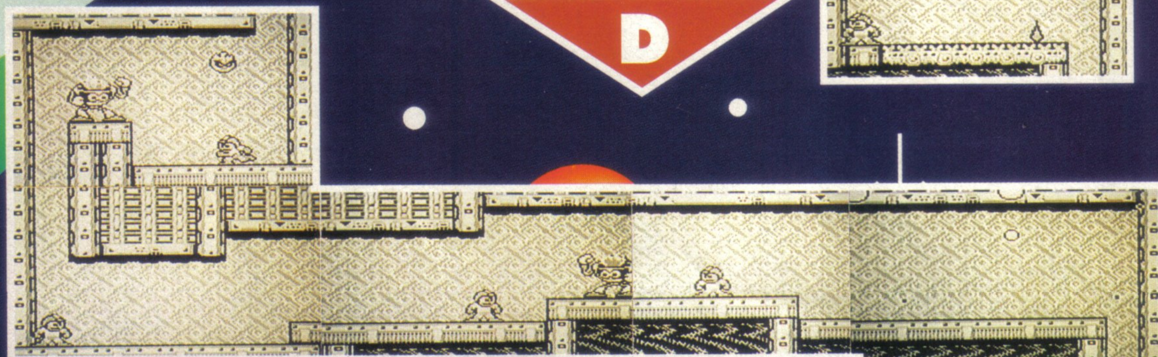


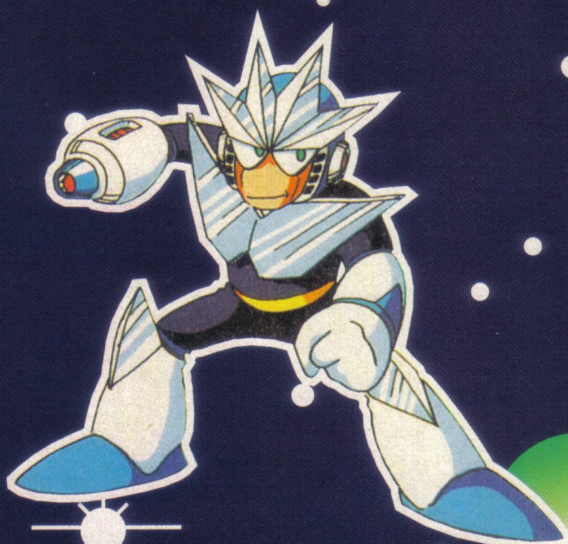
F5

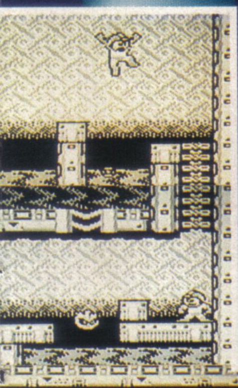
E

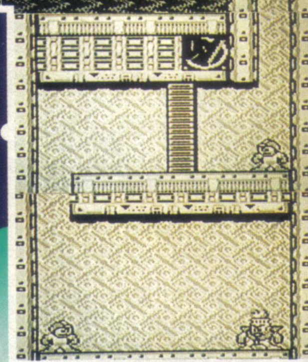
D





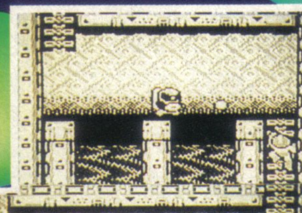






F6

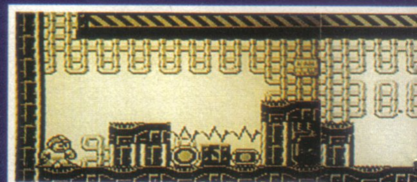
B



F3

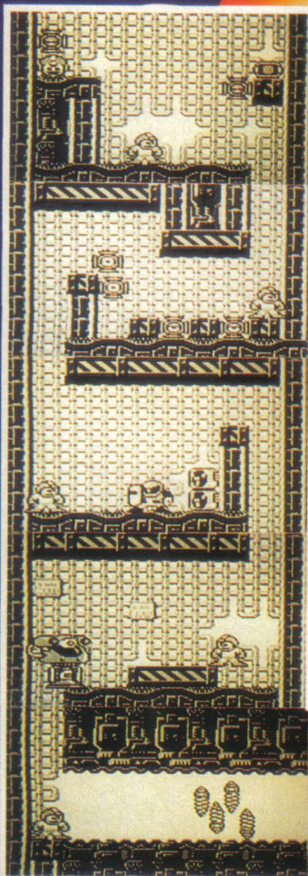


Dr WILLY



D7

D9



A

D1

Ils sont tous morts, il ne reste plus que votre ennemi de toujours, le docteur Willy. Une note avant de partir comme des fous : en même temps que l'arme de Fireman, vous avez gagné des plates-formes que vous pourrez créer où vous le désirez, sauf contre une paroi.

D1: pour attraper les options , il vous suffit de griller les deux robots en hauteur avec l'arme d'elecman, puis de vous créer une plate-forme.

D2: la seule solution pour progresser ici, est d'enclencher les Cuts et d'avancer au fur et à mesure en détruisant toutes les torpilles qui sortent des parois.

D3: laissez-vous tomber à gauche, et plaquez-vous contre la paroi...

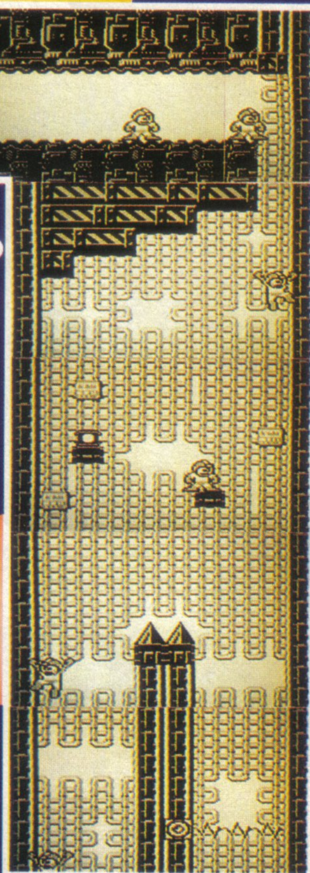
D4: ...et retournez rapidement vers la gauche après avoir esquivé le lanceur de flammes, car...

D5: en-dessous vous attendent des pics qui rêvent de voir vos fesses robotisées s'écraser sur leurs pointes acérées.

D6: toujours le même problème avec ces casques, il faut les approcher doucement et les tuer à coup sûr, sinon, à leur réveil, ils vous enverront des projectiles dans la tronche.

D2

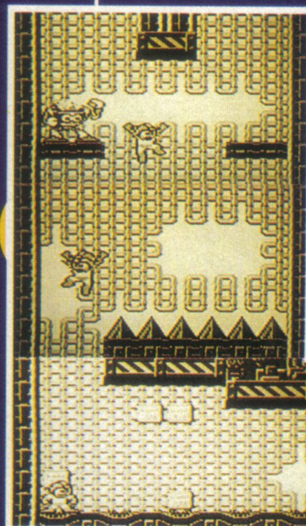




D3

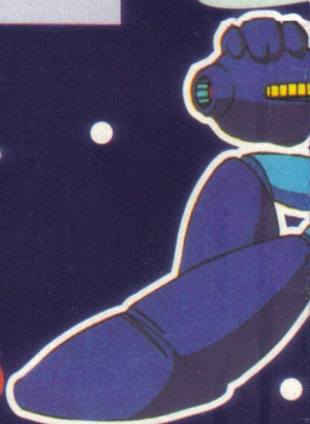
B

C



D4

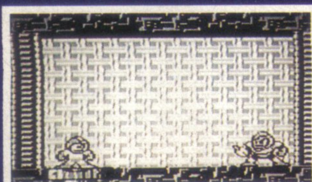
D5

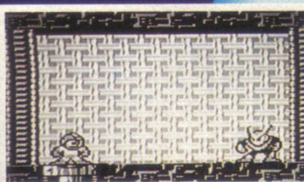


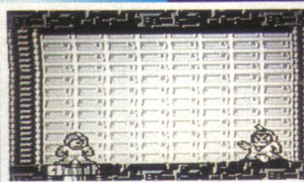
E

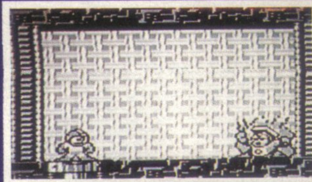
ROCKMAN WORLD

D8









D10

D11: Vous voilà dans la salle où Willy entrepose ses robots. Voici l'ordre pour les battre: Allez en haut à gauche et tuez Quickman avec l'arme de Fireman. Puis allez en haut à droite et tuez Bubbleman avec l'arme de Quickman. Ensuite, allez en bas à droite, et tuez Heatman avec l'arme de Bubbleman, et enfin, allez en bas à gauche pour tuer Flashman avec l'arme de Heatman, en la concentrant à fond. Alors, une cinquième porte apparaîtra, vous révélant un "man" inédit dans les autres versions; c'est Enker, le petit dernier du docteur Willy. Tirez avec les balles normales et esquivez son tir, qui sera large ou mince suivant le nombre de coups que vous lui aurez envoyés.
Puis, soit il vous foncera dessus, soit il sautera au-dessus de vous pour vous prendre à revers. Quand vous l'aurez abattu, vous obtiendrez le Mirror buster qui ne vous sera pour l'instant d'aucune utilité.

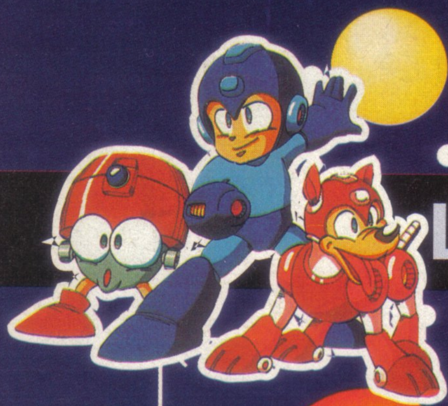
D7: pour attraper les options, sautez et arrangez-vous pour retomber sur l'option de votre choix. Puis, remontez vite sur le petit monticule du milieu et allez sur le monticule de droite.
D8: ce passage est infranchissable sans une plate-forme made in yourself.
D9: sautez sur la plate-forme de droite sans aller chercher les alléchants bonus, et laissez-vous tomber juste en-dessous de la plate-forme sur laquelle vous vous trouvez...
D10: ...afin de ne pas vous ramasser sur un pieu. Une fois sur ce bout de plancher, créez-vous une plate-forme et évadez-vous.

DR.WILY TELEPORT SYSTEM

D6

D11

D

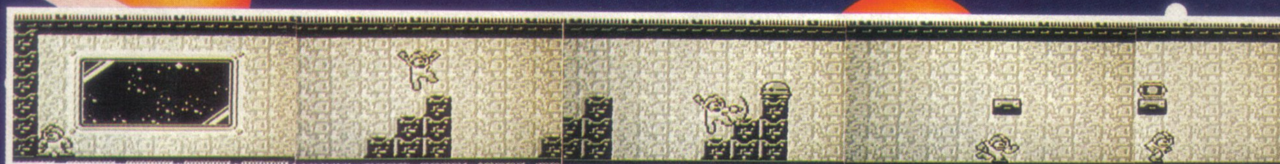


LUNAR BASE

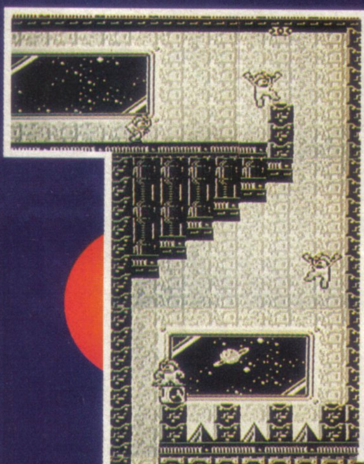
Le lâche Willy s'enfuit dans son repaire satellisé. Cette Lunar base est longue, et dure, et longue, et un peu dure aussi.

L1 : pour passer ce mur à première vue infranchissable, vous devez vous créer une plate-forme et monter sur ce mur; vous verrez alors le mur fondre sous vos pas.

A

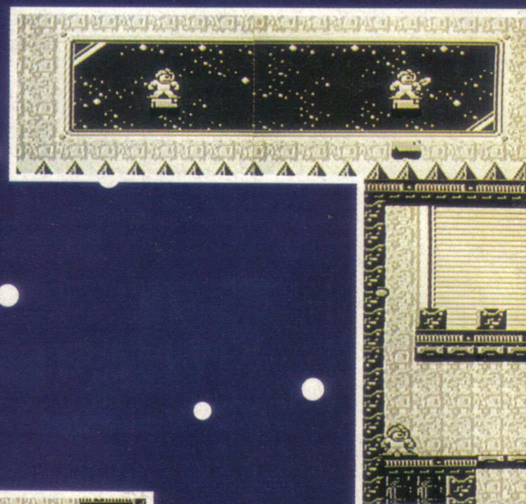


C





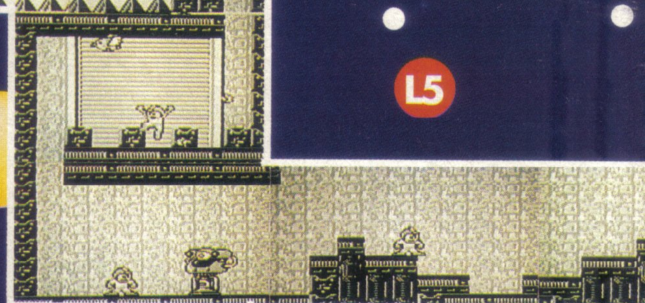
E



L3

L4

L5



L5: ce poulet vous enverra des oeufs, qui, en contact avec le sol, libèrent une dizaine de poussins agressifs. La meilleure solution est de s'enfuir ou de détruire l'oeuf avant qu'il ne tombe.

L6: en restant tout contre cette marche d'escalier, le robot ne pourra pas vous atteindre pour vous écraser.

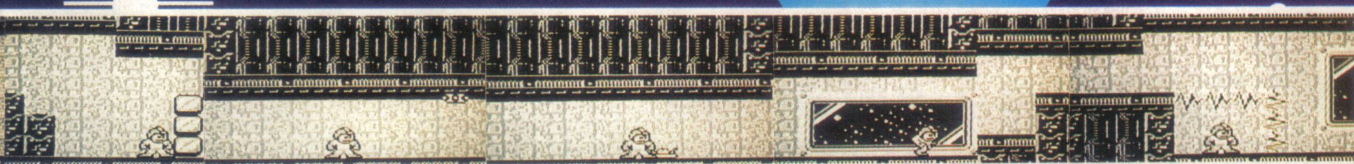
I25: on recommence. Il va falloir de nouveau traverser un couloir de pics et de plateaux qui disparaissent. Mais là, ca se complique...

L7: ...lorsque vous serez sur un plateau très bas sur l'écran, préparez-vous à sauter une seconde avant que le prochain n'apparaisse, au-dessus de votre tête.

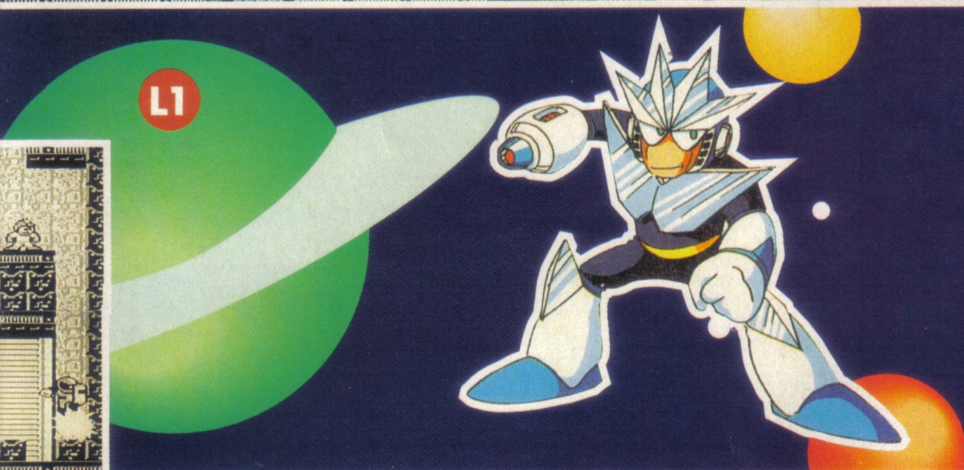
L8: et ça continue; avec les géants cutters qui ne vous laissent pas en paix et les roues dentées qui vous assaillent, on ne sait où donner de la tête.

L2: choisissez bien votre moment d'arrivée, sinon les deux éclairs qui jaillissent pourraient vous ôter la vie.
L3: non seulement un ventilateur vous entraîne à droite, mais en plus, un éclair jaillit de temps en temps du deuxième bloc. Sauter sur place est la meilleure solution pour éviter les effets du ventilo.
L4: attention les nerfs, il va y avoir un long couloir garni de pieux, et votre unique planche de salut sera les plates-formes qui apparaissent... et disparaissent à intervalles réguliers.

ROCKMAN WORLD



B



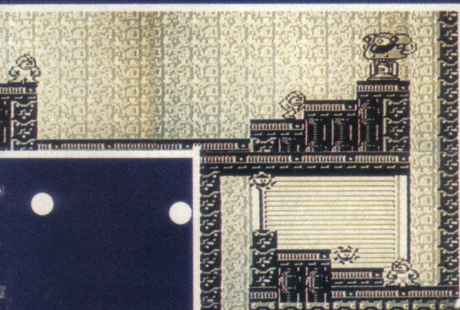


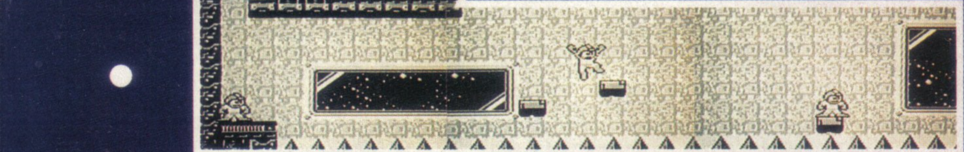
L2

F







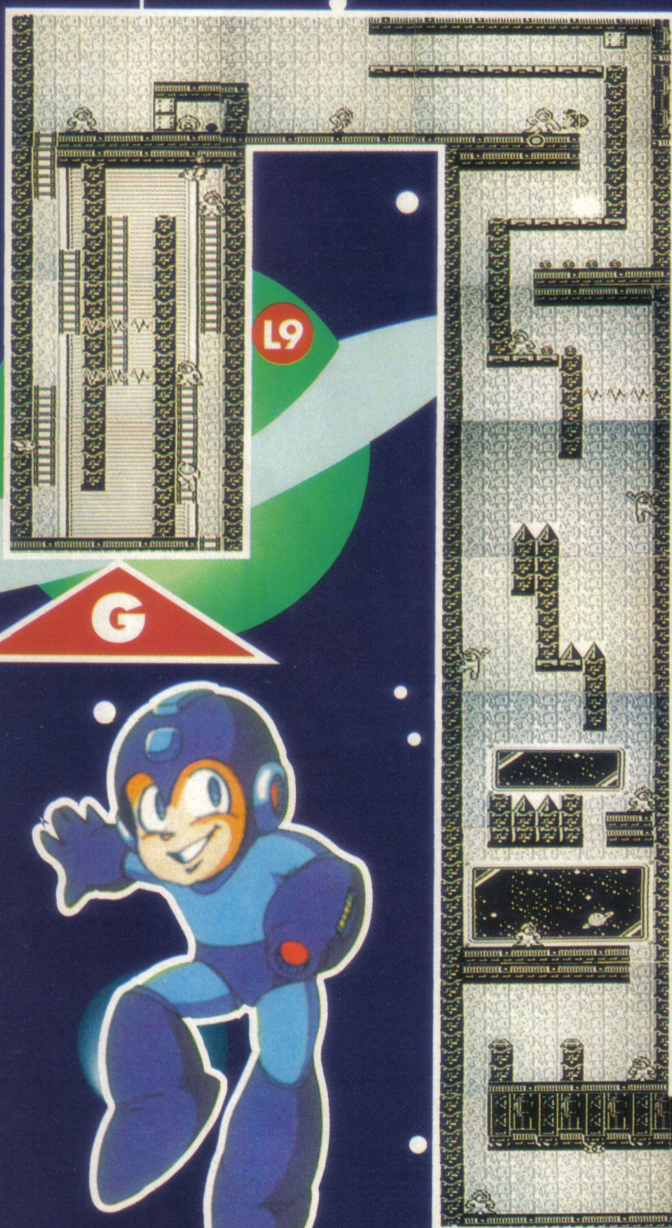


D



LUNAR BASE (LA SUITE)

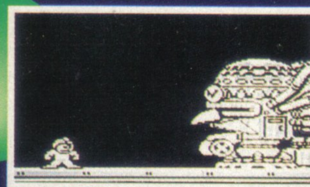
L10 L11

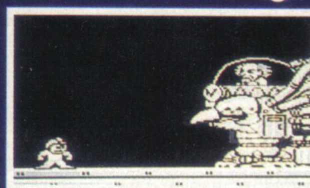


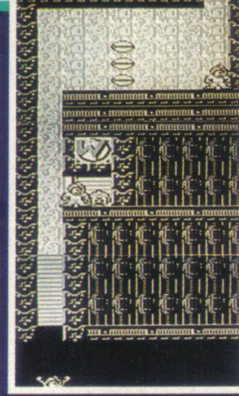
L9: alors que vous grimpez tranquillement à l'échelle, un poulet vient vous larguer un oeuf. Le plus drôle c'est que vous ne pouvez pas vous défendre, à moins d'être bien placé et de le détruire d'un coup d'éclair.
L10: détruire cette paroi est un jeu d'enfant avec l'arme de Heatman chargée à fond.
I46: passez par le haut, ça vaut vraiment le coup.
L11: vous vous demandez pourquoi les ventilos vous poussent dans la direction où vous voulez aller? C'est tout simplement qu'au bout de la rampe vous attend un éclair qui jaillit du sol.
L12: le sursaut avant l'agonie: il faut réussir à passer ce mur de lame, sinon c'est la fin.
L13: en tombant dans le tuyau, plaquez-vous vers la droite, une vie, ça fait toujours plaisir.
L14: voilà le docteur Willy. Pour le battre, allez contre sa bouche et tirez des lames (pas celles de Cutman, celles de Quickman) puis, quand il a perdu sa bouche, utilisez l'arme de Enker, et vous verrez que lorsqu'il vous envoie un rayon, le rayon rebondit sur le shield d'Enker et détruit la machine de Willy. Ce ne serait pas drôle, si, parfois, une main robotisée ne tentait de vous saisir. Après ça, ben vous avez gagné. C'est cool, non?

Megadossier réalisé par Gregman le super-héros bien connu de tous. (NDAHL: he Gregman! T'es de plus en plus mégaloman, en plein délireman!). C'est, entre autres, lui qui se ramassa la tronche après avoir déclaré sa flamme à Aphrodite. Avec l'aide de Jean-Criman et Jean-Sebman pour les photos (oui oui, les fameux bons amis de la légende), de Morganman pour les bonnes blagues qui mettent de l'ambiance; c'est d'ailleurs ainsi qu'il mit en déroute les anglais lors de l'assaut de la grande guitare. Et merci enfin à Linosman pour sa maquette, Linosman, le célèbre super-héros turc.
(NDLINOS : merci à Greg pour ce méga dossier qui m'a pris 3 journées complètes… j'me vengerai)









L12

L13

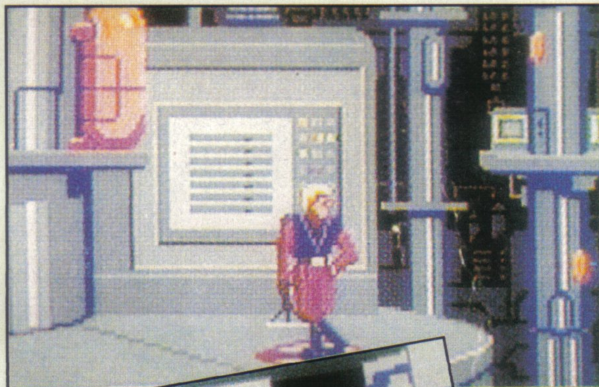
L14

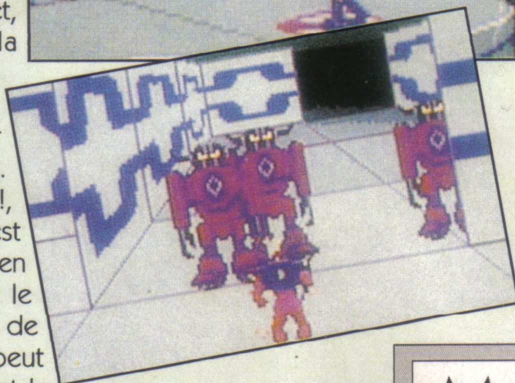
ROCKMAN WORLD

XYBOTS

1 XYBOT, 2 XYBOTS, 3 XYBOTS, DOUDOU !

Les terroristes de l'espace, les robots Xybots, ont investi une station orbitale de la Fédération. Vous voyez ce qu'il vous reste à faire: nettoyer la station dans ses moindres recoins, de cette racaille robotisée. Vous jouez seul ou à deux (avec le link) et, comme d'habitude, la Fédération compte sur vous pour sauver la race humaine menacée par cette invasion Xybots. Sauvez l'humanité!, sniff!, c'est émouvant! Le jeu est en fait un labyrinthe vu en 3D (vous êtes derrière le soldat terrien sauveur de l'humanité!) dont on peut visualiser à tout moment le plan grâce au bouton d'option. Votre espérance de vie se calcule en pourcentages que vous perdez à chaque bastos d'énergie reçu dans la tronche; violent le jeu! Vous progressez et shootez tout morceau de métal qui bouge et qui vous attend souvent d'ailleurs aux tournants.
Une foule d'item est à récupérer et une porte de sortie vous attend à la fin de chaque labyrinthe pour vous mener au niveau suivant.







Encore un jeu typiquement Lynx, typiquement Tengen, typiquement Atari! Les graphismes sont fins et sympas, malgré ce dépouillement qui veut suggérer une ambiance de couloirs froids et de robots métalliques. La représentation en 3D du labyrinthe et son scrolling sont superbement réalistes, on s'y croirait! La gestion du jeu avec l'écran du plan et des items est bien pratique. Mais c'est surtout l'ambiance style comics de science-fiction des années 50 qui donne le ton. A première vue, le jeu ne paie pas de mine, mais il regorge de détails qui lui confèrent ensuite un réel intérêt. On s'amuse à mort dans les niveaux suivants, surtout à deux. Un jeu qui a du charme !

OLIVIER PREZEAU

EDITEUR : **TENGEN**
GENRE : **ARCADE**
DIFFICULTE : **MOYENNE**
NIVEAUX DE DIFFICULTE : **1**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
CONTINUE : **NON**
NOTICE : **FRANCAIS**

GRAPHISME : 14
ANIMATION : 17
SON : 16
MANIABILITE : 15

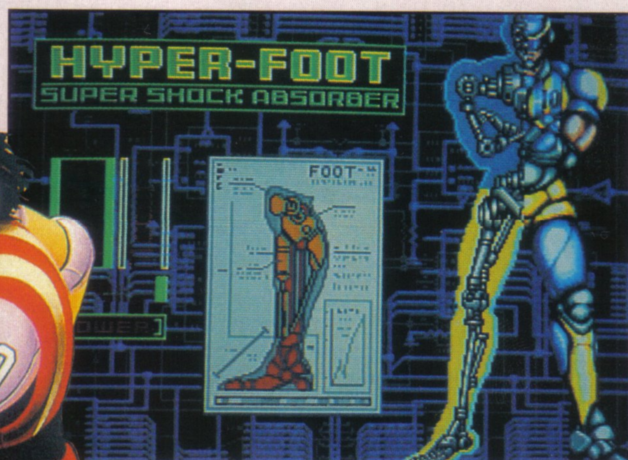
85%

SOCCER BRAWL

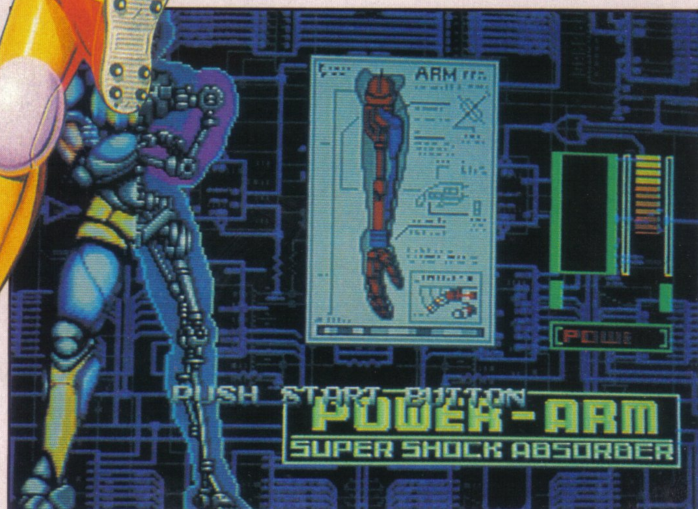
LINOS FACE AU BUT, IL SHOOTE... ET C'EST GOAAAAAAAAAAL!!!

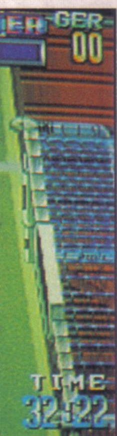
S'il est des sports où l'évolution est constante, comme dans la Formule 1, il n'en reste pas moins que dans certaines autres disciplines, on connaît aussi un net progrès. Je pense, bien entendu, au sport que bon nombre d'entre nous aimons par dessus tout, j'ai nommé Monsieur le Football. En effet, en ces temps farouches, c'est-à-dire aux alentours du 28 Juillet 2070, un Mercredi soir, à 20h30, a lieu le plus grand tournoi de football de tous les temps, et même depuis que le monde est monde, on n'avait jamais connu ça! C'est du délire dans les tribunes! Tout-à- fait Thierry! Effectivement Jean-Michel! Vous allez devoir affronter huit équipes si vous acceptez de participer à ce formidable rendez-vous, et croyez-moi, c'est pas de la tarte. Vos adversaires sont très coriaces, comme toujours, et n'hésiteront pas à utiliser des moyens peu orthodoxes pour vous mettre votre casquette.
Car figurez-vous que tous les coups du sport que nous connaissons sont possibles, mais en plus, vous pourrez utiliser d'autres talents cachés, tels que le tir paralysant, ou bien encore des shoots à effets vraiment bizarres.
Bref, la liste est longue, mais je vous laisse la découvrir par vous-même, c'est beaucoup plus intéressant, mais sachez cependant, que les reprises de volée sont possibles, ainsi que les têtes plongeantes, et vous pourrez même utiliser les murs sur les côtés si vous frappez assez fort.
Alors, tous à vos crampons et rapportez la coupe!



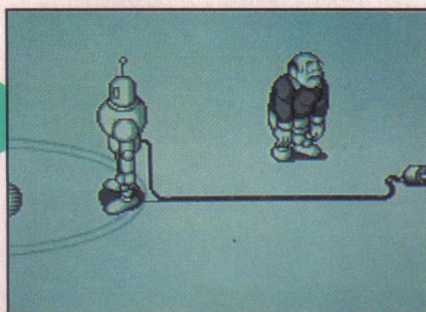


Au départ, en vous montrant la puissance que votre jambe et votre bras développent, moitié homme, moitié machine, on vous avertit que ce n'est pas une partie de cricket que vous allez disputer, mais bien un jeu de tarés, dans lequel la violence est reine.





Là, à bout portant, vous venez purement et simplement d'allumer le gardien adverse, qui, malgré cela, accomplit un superbe arrêt que seuls des grands gardiens comme Lev Yachin ou encore Ouglet's savent en faire. Cela dit, vous vous apercevrez bien vite que faire trembler les filets adverses n'est pas chose aisée.



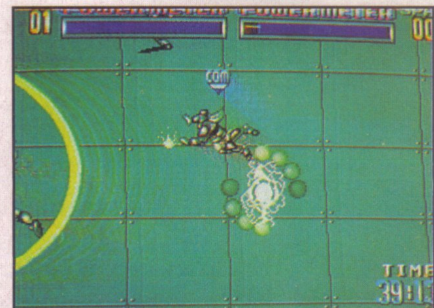


A la mi-temps, vous aurez droit à un show assez loufoque, avec le professeur Ouglet's, génie entre les génies.

Le choix des équipes est certes limité, mais peu importe, pourvu que vous vous éclatiez avec l'une d'entre elles. Et d'abord, tout-à-fait entre nous, il y a l'équipe du Brésil mais surtout la Corée, grande équipe devant l'Eternel, alors ne faisons pas trop la fine bouche.



Les différents tirs que vous pourrez faire dépendront de la qualité de vos joueurs: certains tireront de façon ondulatoire, et d'autres effectueront des tirs électrifiés, hyper-puissants.

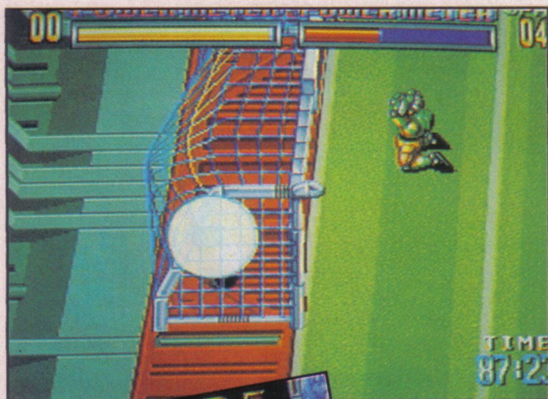


Iil vous sera possible de paralyser vos adversaires en leur tirant dessus à l'aide de votre bras armé, pas facile à manipuler.



Choix du stade, en intérieur ou en extérieur.







Et c'est goal! Les filets viennent de trembler une fois encore. Le gardien est désespéré, et même en regardant le tableau des scores, il ne s'en remettra pas.



Ce jeu de Foot est vraiment "too much" et rien qu'à entendre les voix digitalisées façon robot, lors de la présentation des équipes, on a compris que l'on est en présence d'un super produit, même si sur cette console, on est désormais habitué. Après Trash Rally, donc, voilà une autre simulation sportive encore plus réussie. La maniabilité est excellente et la rapidité du jeu est indescriptible. Comme disent les Inconnus, "y faudrait que j'invente des mots qu'existent pas dans le dico!".
Ce jeu est également super violent. Pour s'en convaincre, il suffit de voir à quelle hauteur les tackles se font. En fait, on ne s'ennuie pas une seule seconde, que l'on joue seul, en mode tournoi, ou bien à deux contre un humain.

TRAZOM



D'emblée je voudrais mettre les choses au point: Soccer Brawl à deux, j'y jouerai des soirées entières. Tout est remarquable dans la réalisation de ce jeu. De l'animation de la balle en passant par celle des joueurs, en passant par la vitesse du jeu et par l'ambiance sonore retranscrite, tout y est parfait. Par contre, Soccer Brawl en solitaire est, à mon avis, un peu ennuyeux. Au début on s'éclate pourtant vachement, mais très vite, lorsqu'on à compris comment marquer des buts, le jeu perd de l'intérêt. Mais à deux. Oh oui, à deux c'est une autre histoire. Entre les tirs lasers que l'on peut faire pour chouraver la balle, les tirs au but en ricochet contre les rebords du terrain, les dribbles, les passes et les tackles glissés, je vous en garantis de longues et heureuses. Si vous avez une Neo-Geo, comme les autres simulations sportives sur cette bécane d'ailleurs, vous vous devez de posséder ce titre à condition de trouver un partenaire du même niveau que vous.

J'm DESTROY

EDITEUR : **SNK**
GENRE : **SIMULATION SPORTIVE**
DIFFICULTE : **MOYENNE**
NIVEAU DE DIFFICULTE : **4**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
CONTINUE : **0**

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 19
SON : 18

94%

FOOT BALL FRENZY

LE FOOTBALL AMERICAIN DANS TOUS SES ETATS !

Quand le Football Américain débarque sur la Neo Geo, ça ne peut que faire très mal, et il faut que je vous dise tout de suite que ça fait effectivement très très mal.
Ou plutôt, ça fait du bien, beaucoup de bien. Ces temps-ci, la Rolls des consoles, comme on s'amuse à l'appeler désormais, nous gâte véritablement au niveau des simulations de sports, telles que Soccer Brawl, Trash Rally, et maintenant Football Frenzy. Il faut dire que ça nous courait un peu sur le haricot de voir toujours défiler les mêmes bêtes jeux de baston, même superbement réalisés.
Quoi qu'il en soit, ce jeu de foot américain arrive à pic pour nous faire voir une fois de plus (on le savait déjà!) que cette machine est le summum en matière de jeu.
Bref, dans le foot américain, tout le monde sait qu'il faut parcourir le maximum de yards, à l'aide de passes, de courses et de tirs entre les poteaux. Au départ, vous avez le choix entre 10 équipes (toutes imaginaires, il y a même les Scuds!), que vous pourrez faire jouer contre l'ordinateur ou contre un autre joueur. Le mode tournoi est également possible, avec un début en quart de finale. Puis vous choisirez le niveau de difficulté: beginner, normal, hard et MVS (mode arcade) et le temps de jeu.
Après, c'est l'extase, il n'y a plus qu'à regarder, à écouter, et à jouer quand même un petit peu! Justement, pour bien jouer, on nous propose différentes tactiques très complètes et très faciles à comprendre rapidement, ce qui est bien agréable.
Ensuite,on nous propose également une vue en long de tout le terrain, ainsi que votre position par rapport à l'en-but. Vraiment très complet !

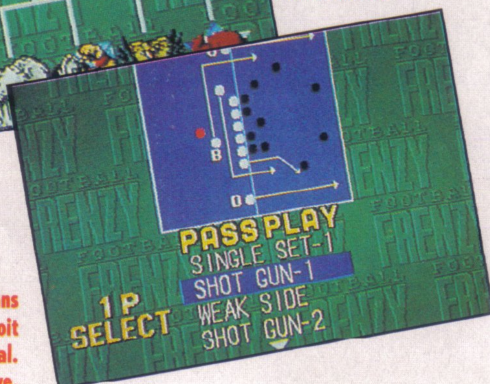




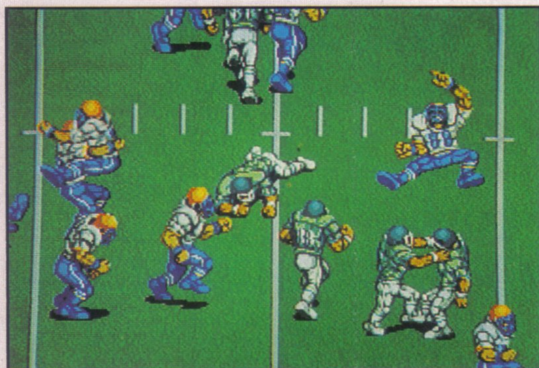
Les pages de présentation sont vraiment superbes. Regardez...pardon, admirez plutôt celles-ci. Elles vous en bouchent un coin tout de même, non?...Non? Alors c'est que vous n'avez pas de Neo Geo, ou bien que vous souffrez d'un strabisme divergent en phase terminale, ajouté à un daltonisme irréversible !



Le mode Tournoi constitue l'essentiel de ce jeu. Les équipes sont choisies au hasard, et vous devrez batailler ferme et dur pour espérer avoir une chance de passer ne serait-ce que le premier tour. Croyez-moi, ce ne sera pas chose aisée: je me suis pris une casquette pour mon premier match, 43 à 0...sans commentaire.



Les shémas des tactiques sont très nombreuses et vous permettent d'élaborer au mieux vos plans d'attaque. Vous avez le choix entre faire la passe, faire un "run" (course) ou choisir de tirer au pied, soit pour dégager son camp, c'est le punt kick, ou bien de tenter le tir entre les poteaux, c'est le Field Goal. Je vous conseille ce dernier lors d'une ultime tentative.



Lorsque les joueurs sont plaqués, il arrive de temps en temps que certains soient un peu plus fous que d'autres et n'hésitent pas à s'en prendre violemment à leurs adversaires. Regardez plutôt celui-ci en train d'étrangler son ennemi juré. Et en plus ça gueule !



Le zoom sur les joueurs est tout simplement époustouflant. C'est vraiment reproduit très fidèlement par rapport aux personnages vus en plus petit.
De plus, vous disposez en bas de l'écran d'un scanner qui s'avère d'une grande utilité pour faire une passe a un adversaire démarqué.



Le Field Goal est une phase de jeu qui permet de parachever un Touchdown (essai), ou bien est le dernier recours si on juge que l'on a trop de yards à parcourir. Dans ce cas on shoote et on regarde la barre de puissance pour savoir quelle force on utilise.



Après le baseball et le golf, c'est le football américain qui passe à la moulinette de la Neo-Geo, et quelle moulinette! Purée de pois, quelle claque dans la gueule une fois de plus. Au niveau de la réalisation c'est nickel, parfait, génial. Les agrandissements sur les courses des joueurs, les "run" sont super agréables. Même si de temps en temps l'animation est moins souple, -normal, les sprites sont de dimensions plus imposantes-, on a plaisir à participer au championnat. La plus grande réussite concerne assurément l'ambiance sonore, qui ici, est parfaitement reproduite. En fermant les yeux on a même l'impression, à condition d'avoir une bonne chaîne hi-fi, d'être carrément sur le terrain. Durant le jeu et malgré la grande variété de techniques d'attaques, on regrettera l'absence totale de défense. Ce qui est dommage. Magistralement exécuté tout de même, Football Frenzy est un jeu que vous devez posséder si vous êtes un amoureux des sports américains.

J'm DESTROY



Pour moi, c'est très simple, j'éviterai de comparer Football Frenzy à ses homologues sur les autres consoles, la Megadrive en particulier, car comme disait l'autre, on ne peut comparer ce qui n'est pas comparable. Alors que TSR dirait : "c'est fabuleux!", là où Destroy hurlerait: "c'est hyper-méga-cool!", et là où Seb crierait: "c'est génial!", moi je vous dirais tout simplement: "c'est fabuleux-hyper-méga-cool-génial!!! C'est vrai, que dire de plus devant cette merveille? Tout y est, les graphismes sont sublimes, avec les superbes effets de zooms qu'on nous avait promis; le jeu est d'une souplesse phénoménale et d'une très grande maniabilité.

Pour ce qui concerne les sons et les musiques, on atteint là aussi des sommets. Les digits sonores sont au-dessus de tout, mais surtout, outre les tactiques de jeu qu' hurlent les joueurs, on peut les entendre crier de joie lorsqu'ils ont réussi un bon coup, ou bien pleurer leur mère au moindre faux pas.

Enfin, sachez pour la route et histoire de, qu'il y a 24 positions différentes pour les passes, 18 pour la course et 6 pour les techniques du coup de pied! A bon entendeur et bon joueur, salut !

TRAZOM

Le traditionnel half time show n'épargne pas non plus le plus viril des sports américains (quoique avec le hockey, je commence à avoir quelques doutes): c'est toujours aussi agréable de voir ce spectacle.





Et même lorsque la partie est terminée, un peu prématurément il est vrai, on a droit a une superbe image de fin. Eh oui, les perdants sont parfois les plus beaux !

EDITEUR : **SNK**
GENRE : **SIMULATION SPORTIVE**
DIFFICULTE : **MOYENNE**
NIVEAU DE DIFFICULTE : **4**
TAILLE CARTOUCHE : **48 MEGAS**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
CONTINUE : **SAUVEGARDE**

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 19
SON : 19

90%

BASTON DANS UN MONDE PARALLELE



SOUL blader



Voilà un monde bien z'étrange...

Les forces du Mal ont encore frappé (encore !). Oui, je vous le dis, mes amis, à ce rythme-là, on n'est pas prêt de pouvoir dormir sur nos deux oreilles (balaise le mec... moi j'ai déjà essayé et je n'y suis pas encore arrivé). Mais trêve de plaisanterie ! Jadis, la vallée secrète demeurait un lieu de pélerinage, où tout être ayant fait acte de bonté durant sa vie, avait le droit d'y venir s'y reposer à jamais. C'était un lieu enchanteresque, où le Mal n'avait pas cours et où chacun était maître de ses choix.

Cette vallée portait bien son nom et il n'y avait pas de peuple aussi paisible, nulle part ailleurs dans le monde...

Jusqu'au jour où, sans comprendre pourquoi, un génial inventeur, créateur de tous les bienfaits destinés aux habitants de la vallée, disparut sans laisser de trace avec une machine qui devait réaliser les rêves les plus fous de quiconque !

Seule sa fille prit conscience de l'ampleur du danger. Elle savait qu'un démon dont elle ne connaissait pas le nom était derrière tout cela, mais rien n'y fit et le souverain n'eut que faire de ces évènements, qui pour lui n'étaient autres que balivernes...

Et ce qui devait arriver... arriva ! La paisible vallée et la majorité de ses habitants furent projetés dans un monde parallèle et transformés en animaux réduits à leur plus simple expression .

Un seul homme pouvait les sauver, Lintar ! Pour vaincre le démon et sa horde de nervis assoiffés de sang, il lui faut découvrir les 7 Gems pour ouvrir la porte du monde parallèle. La chose serait facile si bon nombre d'énigmes n'étaient à résoudre et si, pour clore le tout, il n'y avait pas tous ces zigotos suppôts de Satan pour lui barrer la route.

Bref, vous l'avez compris, il s'agit de vous, preux chevalier, et si vous voulez venir en aide à tous ces pauvres gens, il va falloir vraiment vous décarcasser...



Fouillez chaque recoin de toutes les maisons que vous visiterez, car, bien souvent, des objets s'y trouvent sans être visibles pour autant.



Après la fraîcheur des grottes, vous voici dans les fournaises. Rien de plus pénible que de se balader avec une armure dans un tel endroit. On y étouffe et, en plus, il faut affronter sans broncher toute la smala de vilains-pas-beaux qui s'y promène!



Non, il ne s'agit pas ici de faire une visite guidée, mais plutôt d'éliminer un à un tous les ennemis que vous rencontrerez chemin faisant.



Voici l'entrée du deuxième temple, dans le deuxième monde. Attention, nombreux sont les dragons qui surgissent à tout moment...



Le volcan nécessite que vous ayez la lampe !



La majeure partie des objets du deuxième monde se trouve dans les temples de ce dernier.

VU ET DISPO CHEZ EUROLOISIRS



Avec Zelda III, on croyait avoir atteint les summums. Avec Actraiser, on croyait qu'une suite ne pourrait que ternir son image. Et bien, non, Soul Blader à réussi l'incroyable miracle d'être au moins aussi riche, aussi bon et aussi grandiose que Zelda tout en assurant avec brio la continuité de l'aventure et de la réussite d'Actraiser. Alors que l'action se déroule dans la pure tradition du jeu de rôle sur console, comme Y'S sur PC Engine CD Rom par exemple, Soul Blader utilise également excellemment les atouts de la Super Famicom, le scrolling muti-directionnel est bon et les divers effets spéciaux utilisés tout au long de votre quête sont tout aussi géniaux. De plus, l'aventure est d'un intérêt tout à fait captivant. Au fur et à mesure que l'on progresse, on est emporté dans un monde duquel on a plus du tout envie de sortir, et lorsque le sommeil nous envahit, on n'a pas du tout, mais alors pas du tout envie d'aller se coucher, attiré que l'on est par Soul Blader. Un jeu tout simplement fantastique. **J'm DESTROY**



Attention aux boules de feu, vous ne pourrez les détruire que beaucoup plus tard dans le jeu, uniquement lorsque vous aurez récupéré la sixième épée. Les précédentes ne sont pas suffisamment puissantes.

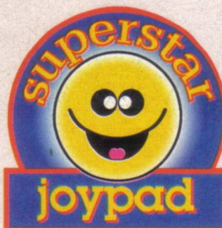


Soulblader est à mon avis le meilleur jeu d'aventure que l'on puisse trouver sur la Super Famicom. Certes, Zelda 3 n'en demeure pas moins bon, mais il faut reconnaître que le dernier jeu de Enix (éditeur concepteur du merveilleux Actraiser) se classe un cran au-dessus. Si, si, j'insiste, c'est vraiment le top de ce qui m'a été donné de voir jusqu'à maintenant. Le principe très usité et relativement simple, qui consiste à aller et venir afin de trouver des objets ou armes permettant de résoudre une ou plusieurs énigmes, ne nous change guère. Mais là ou cela devient nettement plus intéressant, c'est quand l'éditeur, histoire de nous faciliter un peu la tâche, insère par intermittence des travellings après chaque opération effectuée, pour bien préparer le joueur dans ses prochaines actions. A partir de là, plus de problème en ce qui concerne ces satanés textes tout en nippon qui entravent bien souvent votre progression. Quant aux musiques, je ne vous dis pas le délire, un véritable carton. Tenez, pour vous donner rien qu'une petite idée, sachez que le compositeur de la bande sonore est aussi l'auteur de celles d'Actraiser (déjà une référence) mais aussi de celles de Super Adventure Island, autre référence dans le genre. Bref, un délice...

Les graphismes sont très colorés, voire même un peu trop (chose dont nous n'avons pas encore vraiment l'habitude) et la finesse est telle que l'on n'arrive pratiquement plus à cerner la résolution. Bravo aux graphistes, leur talent n'a d'égal que la beauté et la diversité des décors. C'est beau à pleurer (snif !). Pour ma part, ayant fini le jeu (déjà?), je peux vous assurer que je regrette qu'il ne soit pas plus long... Ouinnn ! A consommer avec modération; l'abus de pixels est mauvais pour la santé. **Sylvain ALLAIN**

EDITEUR : **ENIX**
GENRE : **AVENTURE**
DIFFICULTE : **MOYENNE**
NOMBRE DE NIVEAUX : **7 MONDES**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**
CONTINUE : **INFINIS**
SAUVEGARDE : **OUI (SRAM)**
TEXTE ET NOTICE : **JAPONAIS**

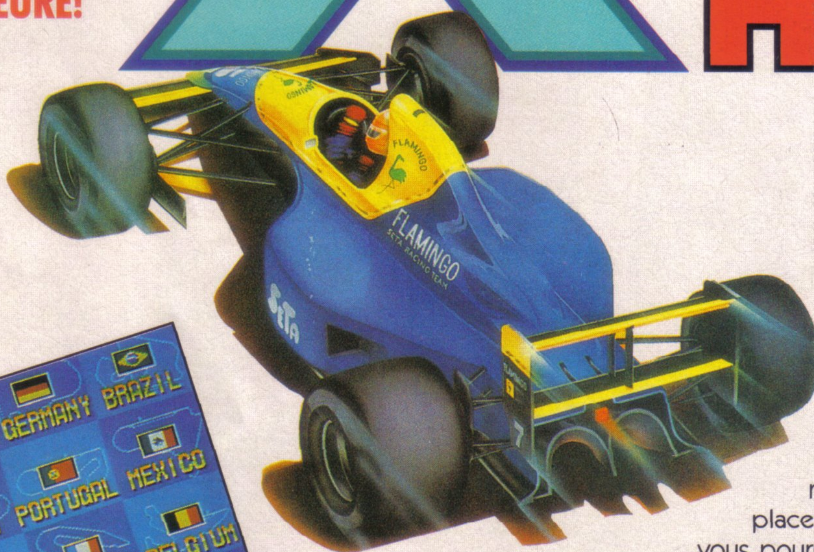
GRAPHISMES : 19
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 16
SON : 19



96%

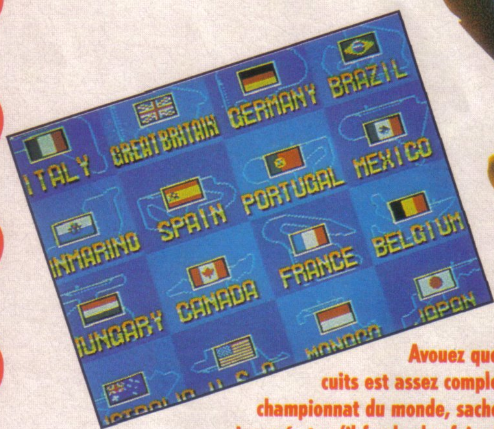
CRISSEMENTS DE PNEUS ET CHICANES TORDUES POUR UN CHAMPIONNAT DU MONDE À CENT À L'HEURE!

EXHAUST HEAT



L'univers de la Formule 1 s'ouvre à vous! Venez participer à un championnat du monde endiablé sur les seize circuits les plus difficiles au monde. De l'Italie à Monaco, en passant par le Japon et San Marin, il faudra faire preuve d'adresse au volant si vous souhaitez remporter de l'argent et une place honorable. Grâce à cet argent, vous pourrez améliorer les capacités de votre voiture en achetant du matériel de meilleure qualité: meilleur moteur, pneus plus résistants, suspensions plus souples... A vous de déterminer les caractéristiques de votre voiture. Sur la piste, ne jouez pas le téméraire, vous risqueriez le tête-à-queue et chaque seconde perdue est un pas franchi en direction de la dernière place. Avant le grand jour, celui qui verra le début de votre carrière chez les pros, entraînez-vous sur les circuits pour apprendre à bien les connaître.

Repérez les passages dangereux qui vous forceront à user du frein. Une fois la course en tête, allez-y, comme dirait l'un de nos bons pilotes français!



Avouez que le choix des circuits est assez complet. Mais en mode championnat du monde, sachez que l'ordre est imposé et qu'il faudra les faire les uns à la suite des autres sans possibilité de changement. Apprenez les premiers circuits par cœur, et ensuite...



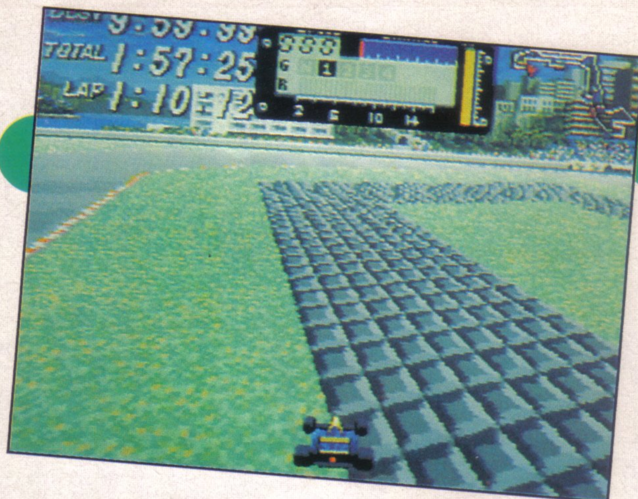
En cas de problème technique, un arrêt au stand sera nécessaire. Sur une course courte, en trois tours par exemple, un tel arrêt sera souvent synonyme de défaite. Alors, un conseil, ménagez votre voiture, vous gagnerez du temps!



Que de monde sur la route! Ne tentez surtout pas, dans les premiers temps, de jouer aux auto-tamponneuses, vous seriez assez vite déçu. Soyez souple dans vos manœuvres et tout ira bien... Enfin, pas trop mal, ça pourrait être pire.



Comme toutes les courses de ce genre, on vous indique les virages environ deux secondes avant que vous n'y soyez engagé. Sur ce circuit, on vous indiquera aussi l'entrée du stand. On ne sait jamais, si vous loupiez un passage aussi large que la route... Il faut être prudent.



Et voilà! Dans le décor! A près de trois cents kilomètres/heure, une erreur est très vite arrivée. Si vous ne choisissez pas une paire de pneus valables, voilà ce que vous risquez: un accident (cette phrase me rappelle étrangement une pub?). On ne peut, hélas, pas toujours couper à travers champ... mais en le faisant, on peut parfois gagner un peu de temps. Alors, trouvez les bons passages!

Il faudra qu'un jour on m'explique pourquoi les jeux de Formule 1 ont l'habitude de mettre des jeunes filles en maillot de bain pour présenter les résultats ou les options? Remarquez, personne ne s'en plaint, mais doit-on en déduire que les femmes sont d'invétérées fans de F1 ou que les amateurs de F1 sont de véritables obsédés? Je vous laisse réfléchir à cette pensée digne des meilleurs passages de Kant.

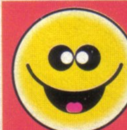




Avant que la course ne commence, appréciez le circuit sous toutes ses coutures, vous n'en détecterez les pièges que plus facilement. Pour chaque circuit, cette vue vous sera proposée.
Le circuit - même si ça ne se voit pas sur la photo (NDLR: ah, ah!..) - est en mouvement. Je vous laisse imaginer le résultat!



Voilà un jeu de F1 réalisé avec un angle de vue à 45°, c'est-à-dire de dessus sans être vraiment du dessus. Ce n'est pas vraiment original mais c'est plutôt sympa. Tout aurait été bien mieux si les décors avaient pu être un peu plus riches et l'impression de vitesse un peu plus présente, car ici, on a parfois l'impression de piétiner. Je vous passe l'éternel chapitre des ralentissements lorsqu'il y a trop de sprites à l'écran, pour vous toucher un mot des effets de rotations. Ils sont tout simplement superbes. Le tête à queue vous fait véritablement perdre le sens de l'orientation; ne vous étonnez pas si vous prenez ensuite la piste dans le mauvais sens! Les sprites des véhicules sont assez sommaires, mais pouvait-il en être autrement; après tout, une Formule 1 n'est pas une œuvre d'art? Le jeu est bon, même s'il n'est pas très bon et un championnat du monde de F1 sera toujours aussi passionnant à mener. **TSR**



Le moins que l'on puisse dire, c'est que cette simulation ressemble à F-Zero. C'est vrai, sans même y réfléchir et dès le premier coup d'œil, on est surpris de voir comment deux jeux peuvent être aussi similaires. Dans Exhaust Heat, on retrouve toute l'ambiance qui avait fait la gloire de F-Zero, les pistes scrollent rapidement, très rapidement même, et l'utilisation du frein n'est pas de trop. Si la réalisation de cette course de Formule 1 est parfaitement agréable, il reste tout de même quelques points noirs, notamment au niveau graphique. En effet, les bords de pistes, de même que la piste elle-même du reste, sont désespérément plats, aucune pancarte ni aucun panneau publicitaire ne vient égayer les bas-côtés, ce qui a tendance à donner à Exhaust Heat des allures un peu monotones, même si les circuits, eux sont, variés dans leur difficulté. Au niveau du jeu, tout est par contre très différent et on s'éclate vraiment à battre et à rebattre le record du tour, d'autant plus que la cartouche permet de sauver les scores. Aussi probant que F-Zero, F1 Exhaust Heat aurait été encore meilleur si le graphisme avait suivi. Un excellent jeu tout de même. **J'm DESTROY**

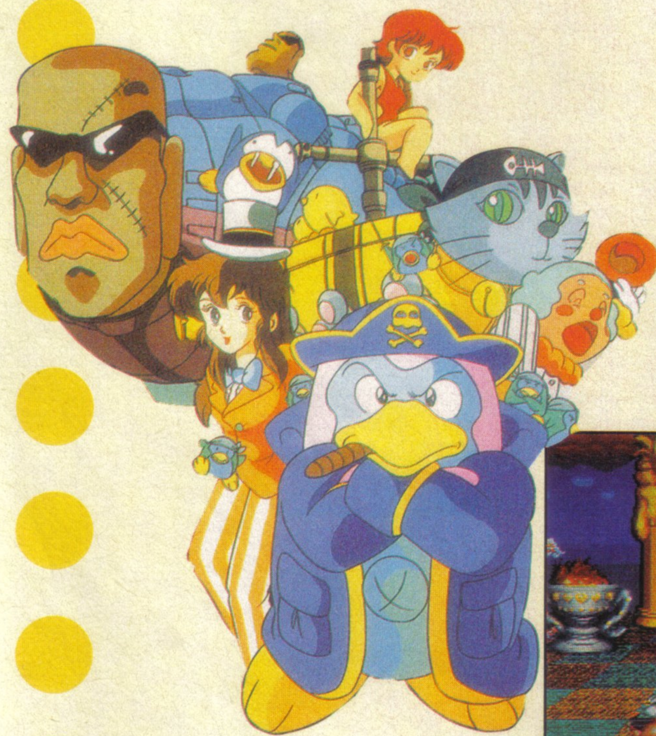
EDITEUR : **SETA**
GENRE : **SIMULATION F1**
DIFFICULTE : **MOYENNE**
NIVEAUX DE DIFFICULTE : **1**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**
CONTINUE : **SAUVEGARDE**

GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 13
MANIABILITE : 16
SON : 14

85%

PARODIUS

PARODIE MINEURE EN TIR MAJEUR !



Visez-moi la méga présentation... Hein !

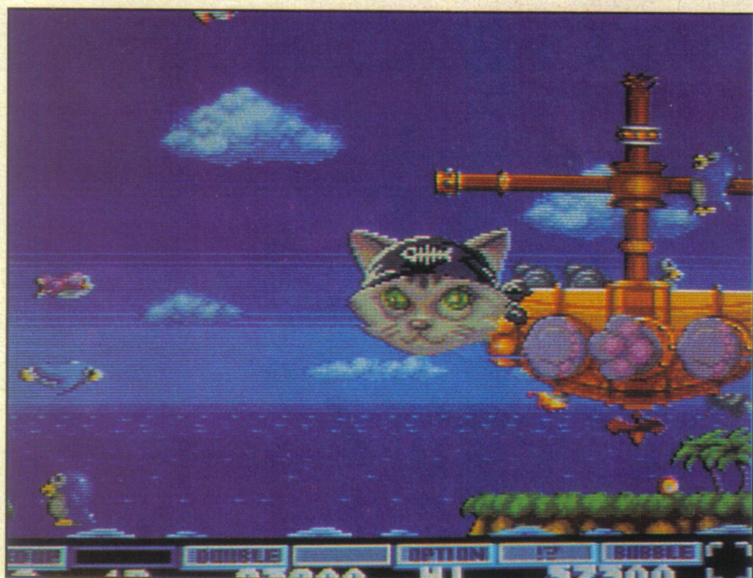


Avec l'entrée en force de Konami, l'éditeur si chouchouté par nous, européens, dans le cercle des privilégiés des grands spécialistes de la petite console Nec, il y a quelques mois déjà (ouf!). Il fallait bien s'attendre à ce que Konami essaie de prendre la tête du peloton. Avec Parodius la chose est tout-à-fait possible bien que les performances affichées par le dernier jeu d'Hudson Soft : "The Gate of Thunder" soient des plus impressionnantes. Mais comme toujours, Konami est loin dson dernier mot... Preuve est faite avec ce fabuleux shoot'm up.

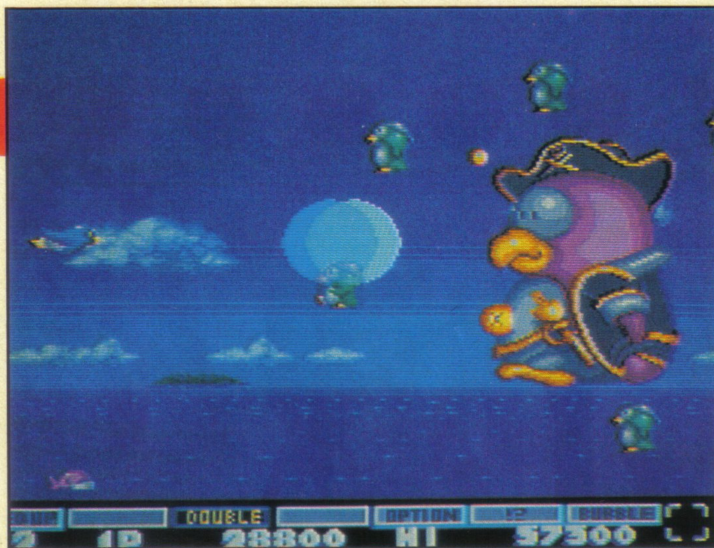
Mais revenons à nos moutons ! Parodius est le cinquième épisode de la célèbre saga des Nemesis ou autre Gradius qui ont si souvent fait notre joie dans notre plus tendre enfance. C'est aussi le dernier, qui clôture ainsi toute une génération de jeux. Eh oui, c'est comme ça que l'on marque le coup au japon. Il reprend les principaux thème des hits qui firent la réputation de la firme. Ainsi, le joueur pourra sélectionner parmi plusieurs personnage ou héros son vaisseau de combat (la Pieuvre, le Pinguoin, le chasseur de Nemesis etc..). Rien n'est plus étrange d'ailleurs qu'un pingouin armé de missiles, laser et autres armes du même acabit, au beau milieu d'une flore tout aussi saugrenue ! Mais que voulez-vous, n'est-ce pas le fameux Parodius qui, comme son nom l'indique, n'est qu'une parodie.

Quoiqu'il en soit, si vous aimez par-dessus tout les jeux de tir, Parodius dispose de tous les arguments nécessaires pour vous faire craquer ... Une foultitude d'options seront à votre disposition, il suffira pour vous de ramasser les capsules de power laissées par certains ennemis lors de leur destruction... De même, vous pourrez bénéficier de certaines armes ou boucliers grâce à une petite cloche qui, au fur et à mesure qu'on lui tire dessus, change de couleur pour donner lieu à une nouvelle option etc... A la fin de chaque niveau, le joueur (vous en l'occurrence) aura notamment la chance d'affronter dans un sempiternel combat, un des boss bien de chez Konami si vous voyez ce que je veux dire.

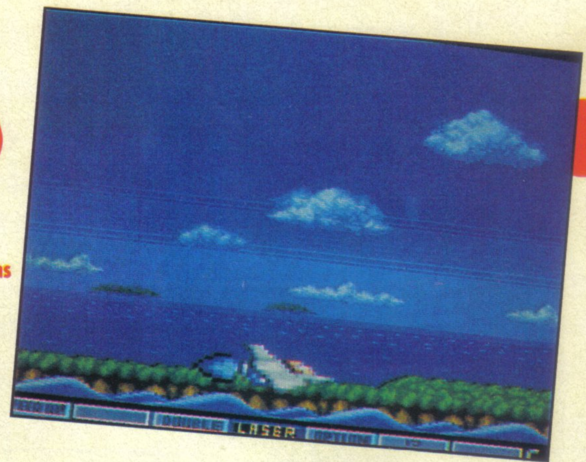
Bref, avec des graphismes aussi somptueux et un game play aussi"béton", il n'est pas possible que vous ne craquiez pas... C'est vraiment superbe !



Le chat bateau pirate, ça y est le délire commence, on aura vraiment tout vu.



Le capitaine du navire, là aussi c'est vraiment pas mal. Ce n'est plus les éléphants roses, mais des pinguoins. Holà fils t'as vraiment trop bu. En tous les cas pour le rétamer, tirez-lui dans le nombril !



Une des options permet de grandir... Très bel effet de zoom.

Sale clown, il ne mérite qu'une chose ! Faites péter la tête.



Le mont Fuji à l'envers ne tire que des boulettes... Oh la grosse vilaine, bouh quelle est pas belle !





Nous voici dans l'antre sacrée des Bunny Girls. Je vous raconte pas le délire non seulement il faut faire attention aux minettes qui n'hésiteront pas à vous agresser mais en plus vous devrez faire face à la Fatma géante... Crévindiou !



Etant un fan de longue date de Konami, j'ai été ravi de le voir débarquer sur la PC Engine. Si Gradius et Salamander sont des jeux très sympas, ce ne sont quand même que des reprises de deux hits de la console Nintendo, alors que Parodius est une création originale réalisée spécialement pour la PC Engine. Une fois de plus, je ne suis pas du tout déçu car ce jeu est une réussite totale. La réalisation est irréprochable, la jouabilité est excellente, l'action est très prenante et de plus, l'humour est au rendez vous. On s'amuse beaucoup tout au long de ce jeu qui est parsemé de gags sonores et visuels. Mais n'allez pas croire qu'il s'agit seulement d'un jeu gag, c'est avant tout un shoot them up passionnant auquel aucun fou de la gâchette ne pourrait résister. Bravo Mr Konami!

AHL



Vous donner un avis des plus objectifs, lorsque chacun sait qu'au plus profond de moi je voue depuis toujours une admiration sans limite à Konami, ne se révèle pas bien difficile. Mais ce n'est pas pour autant que l'aspect critique s'en voit éliminé. Bien au contraire, je deviens dès lors plus sanguinaire et implacable. Tant et si bien que lorsque j'ai la chance de pouvoir dénombrer une ou plusieurs imperfections, je prends un malin plaisir certain à descendre le soft ...

En ce qui concerne Parodius, rien à redire, tout y est parfait jusque dans les moindres détails, même trop parfait... A tel point que je me demande encore comment Konami a pu faire de tels progrès dans un laps de temps aussi court. Malgré les grandes différences que l'on peut constater entre Gradius et Parodius il est incontestable que l'éditeur nippon se prépare pour la grande offensive sur CD Rom, et qu'il n'est vraiment pas question pour lui de ne pas figurer en tête du Top 10...

Pour ma part, rien ne manque à Parodius pour en faire un très grand crû. Les graphismes me rappellent de très bons moments passés il y a déjà quelques années sur le bon vieux standard MSX, sur lequel je m'éclatais avec des jeux comme Nemesis ou USAS. Bref, encore une très belle réalisation à ne manquer sous aucun prétexte, du moins si vous faites partie des acharnés du joypad !

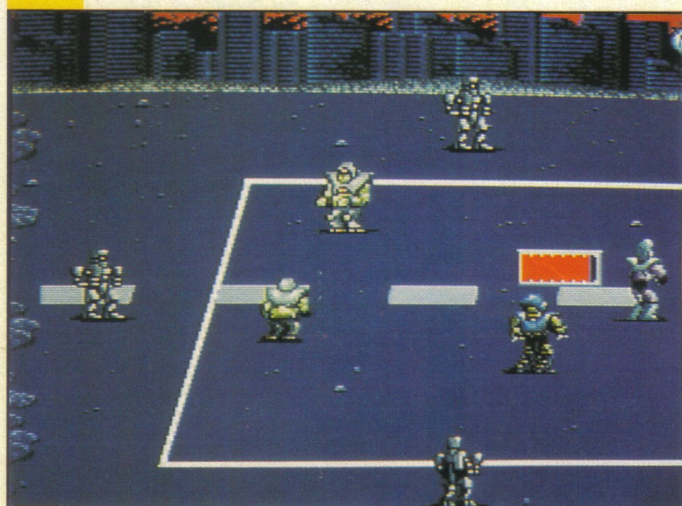
Sylvain ALLAIN

EDITEUR : **KONAMI**
GENRE : **SHOOT THEM UP**
DIFFICULTE : **MOYEN**
NIVEAUX DE DIFFICULTE : **3**
NOMBRE DE NIVEAUX : **10**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**
CAPACITE : **4 MEGAS**

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 19
MANIABILITE : 16
SON : 15

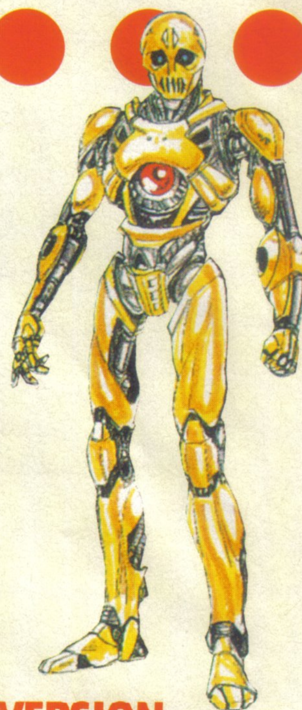


96%



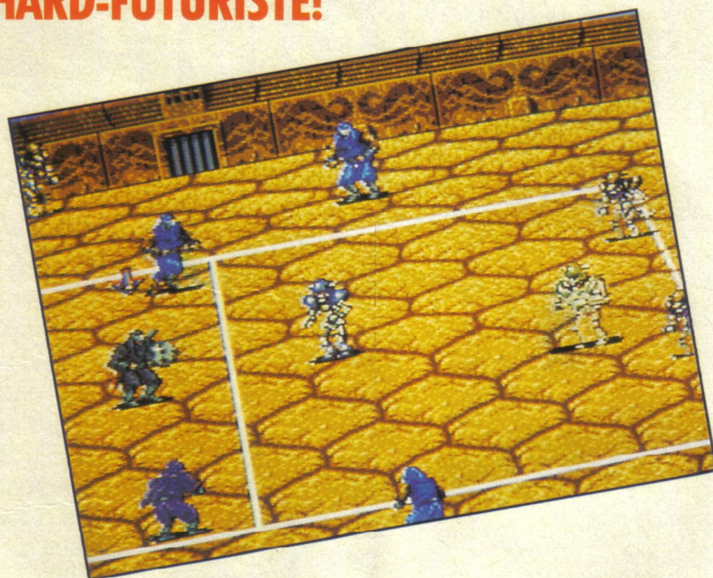
En cours de jeu, n'hésitez pas à regarder l'état de votre équipe ou la forme de l'équipe adverse. Visez les plus faibles en tâchant d'éliminer un maximum d'adversaires, la lutte n'en sera que plus facile. Une fois l'équipe affaiblie, faites le forcing et la victoire sera à vous!

CYBER DODGE



BALLE AUX PRISONNIERS VERSION HARD-FUTURISTE!

L'une des caractéristiques de l'homme du futur, c'est qu'il s'ennuie mortellement en regardant Galaxies Sans Frontière et Une Famille En Fibre de Carbone. Pour cette raison, le voilà qui a inventé un jeu aussi puéril que violent: la balle aux prisonniers. Malgré les ans, les règles n'ont guère changé, il faut éliminer l'adversaire du camp d'en face en le touchant à l'aide d'un projectile. Il y a cependant une légère variante puisque ne quitte l'aire de jeu que le mort! Pour que les choses soient plus faciles (car avec une balle en mousse les choses seraient plus longues), les candidats se jettent à la figure des objets de formes variées qui, tous, ont la propriété d'être pesants et contondants. Il ne reste plus qu'aux équipes en lice de déterminer le meilleur pour cette saison, et avec un peu de chance, il se pourrait bien que ce soit vous!

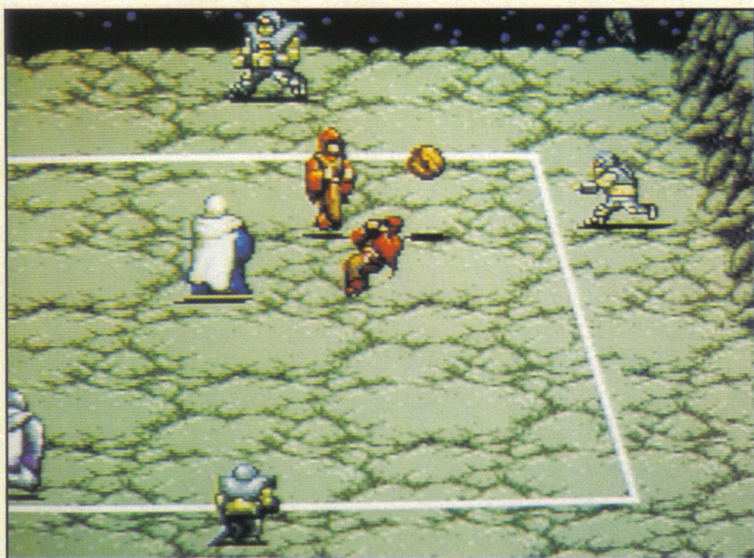


L'équipe de squelette, malgré sa tendance à rapidement perdre la tête, est hyper résistante et il ne sera pas si facile que ça d'en venir à bout. Le pire dans cette affaire c'est que, n'ayant plus de tête, ils parviennent encore à jouer! Un peu comme Stalone qui sans tête parvient lui aussi à jouer depuis un paquet de temps.





Une fois engagé dans la compétition, vous devrez vaincre successivement six équipes dont la puissance ira en s'accroissant. Chacune d'entre elles possèdera son attaque particulière qui, souvent surprenante, risque de mettre à mal votre équipe plus d'une fois; alors ouvrez l'oeil!



Pour la plus grande joie de tous, les témoins de Jéhova sont venus jouer avec vous. Cette équipe est, soi dit en passant, la meilleure du lot. En jouant contre un autre joueur, faites l'innocent et remportez une victoire facile. Il sera toujours temps, après la victoire, de s'expliquer, lors d'une balle aux prisonniers, par exemple: -Je prends mon 357 Magnum -Et moi mon Beretta!



Pas moins de six lieux de rencontres vous seront proposés. Vous ne vous lasserez ainsi pas des décors! Ici, c'est une rencontre contre des ninjas. Ceux-ci offrent la particularité de faire des bonds prodigieux pour éviter les balles que vous lancez. Pas évident de les toucher! Mais avec un peu de patience...





Vous pouvez sans peine voir qu'un coup de cette balle métallique est assez violent pour ne pas dire décapant puisque, petit à petit, les joueurs perdront leur armure protectrice. Une fois sans, sans être nu tout de même, la mort se rapprochera à grands pas!



Pour ce qui est de l'idée de mettre une balle aux prisonniers sur console, l'idée est certes originale mais ne va pas chercher bien loin comme on a pu le voir sur la SFC. On fait le tour du jeu très rapidement, à un comme à deux joueurs. Les musiques qui accompagnent le jeu sont honnêtes, les bruitages quelconques et graphismes et animations sont corrects sans plus. Bref, pas de quoi se relever la nuit car avec une palette de seulement six équipes, le tout agrémenté de décors qui n'interviennent en rien sur le déroulement du jeu, on ne saurait trouver le tout exaltant. Si vous naviguez encore dans les eaux d'un Oedipe mal résolu et que les jeux d'enfants ont encore pour vous le charme d'il y a dix ans, il y a de fortes chances pour que Cyber Dodge se retrouve sur vos étagères un de ces jours. Si vous êtes un anglophile malin, vous verrez que le comportement le plus sage à adopter face à ce jeu est exprimé dans son titre même (dodge=esquive). T.S.R.



J'ai rarement vu sur PC Engine une pareille daube et encore, lorsque je dis daube, le mot est faible. D'un intérêt très relatif, balancer des balles sur ses adversaires pour les éliminer c'est marrant quelques secondes, mais très vite, ça blase et ça lasse. Complètement repompé sur Dodge Ball, Cyber Dodge n'apporte rien de plus. Même les coups spéciaux que l'on peut réaliser en manœuvrant le joystick subtilement, ne sont pas spectaculaires. Et encore ce n'est pas fini. Parfois, et on ne comprend pas vraiment pourquoi, toute l'action ralentit et les sprites se mettent à saccader méchamment. Ce n'est pas que j'ai particulièrement envie de casser, de détruire Cyber Dodge, mais quand c'est mauvais c'est mauvais et rien ne peut changer les choses. Un jeu que vous feriez mieux d'éviter autant que possible. Et comme le dit si bien le proverbe "quand on veut on peut", je sais que vous allez vous abstenir.

J'm DESTROY

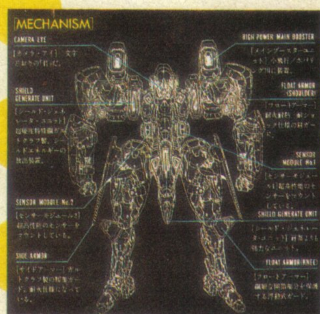
EDITEUR : **TONKIN**
GENRE : **BALLE AUX PRISONNIERS**
DIFFICULTE : **FACILE**
NIVEAUX DE DIFFICULTE : **-**
NOMBRE DE NIVEAUX : **7**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
CONTINUE : **-**

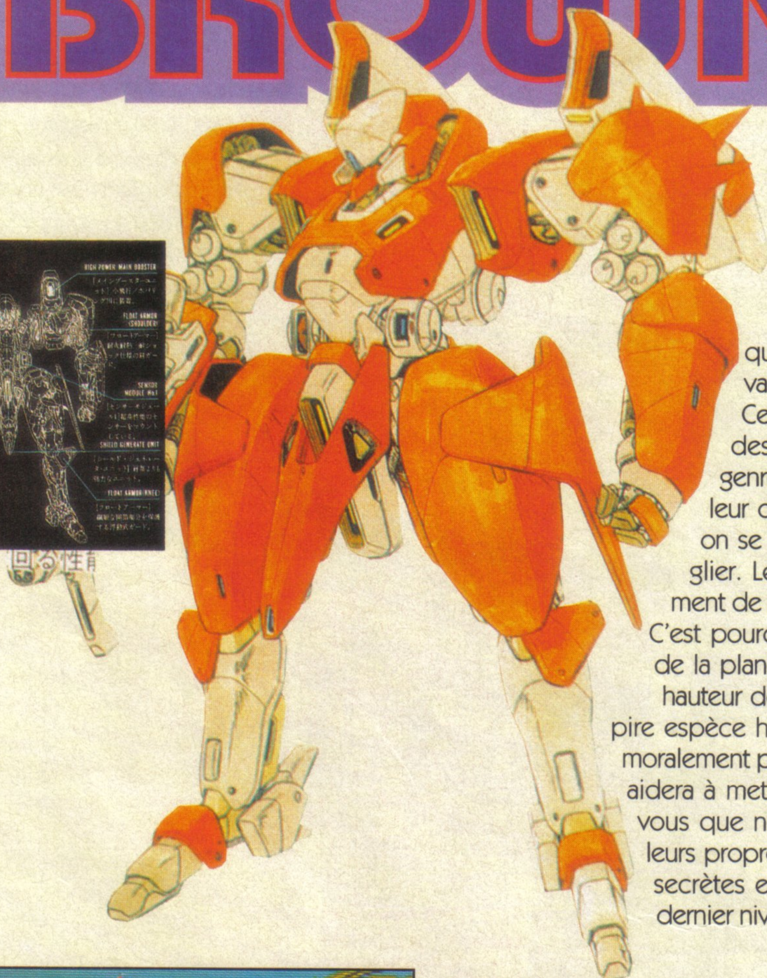
GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 12
MANIABILITE : 13
SON : 13

62%

UNE ARMURE DE METAL POUR SAUVER LA PLANETE

BROWNING





Imaginez un monde complètement fou dans lequel la liberté de penser, de parler, de s'associer et même de vivre, serait absolument bannie par des forces démoniaques qui auraient pris momentanément le contrôle d'un vaste territoire appelé tout simplement la Terre.

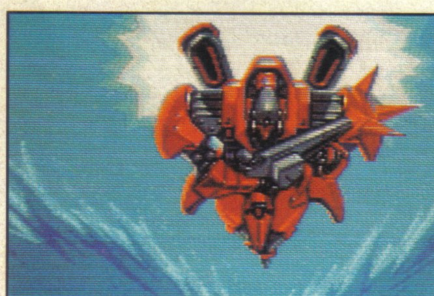
Ces êtres sortis tout droit d'un film, ou plutôt d'un dessin animé de notre illustre Goldorak, sont du genre robotique avec des envies de vous blaster qui leur démangent le bras droit, vous savez, celui dont on se sert pour tirer quand on va à la chasse au sanglier. Le problème, c'est que je les soupçonne fortement de préférer la chair humaine à celle des porcins .

C'est pourquoi vous, Breed Schuyler, homme à tout faire de la planète, vous vous êtes vu confier une mission à la hauteur de vos talents, à savoir: bouter ces enflures de la pire espèce hors de monde. Pour cela, vous serez soutenu moralement par votre adorable conjointe (je pense!) qui vous aidera à mettre votre armure pesant le quintal, car figurez-vous que notre héros a décidé de battre les aliens avec leurs propres armes, pour essayer de récupérer des armes secrètes et dévastatrices situées dans une forteresse au dernier niveau. Enfilez votre armure et bonne chance!







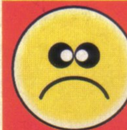


Dans cette introduction, toujours dans le style dessin animé japonais, vous entendrez une excellente musique, et surtout, vous verrez des séquences graphiques auxquelles on est certes habitué sur cette machine, mais qui méritent une attention toute particulière. De plus, vous ferez connaissance avec les protagonistes qui échangeront quelques mots en un anglais parfait! (malgré les sous-titres japonais).



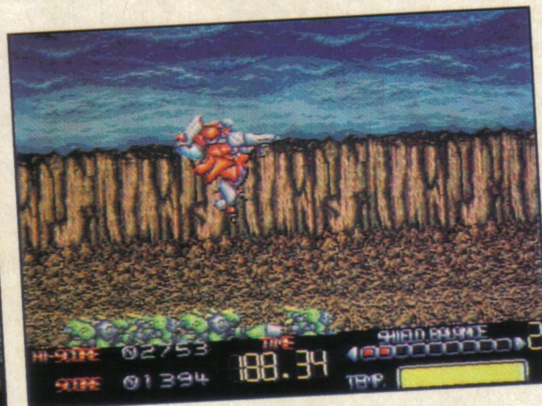
Attention, ces genres de robots, c'est pratiquement tout ce que vous verrez tout au long de votre périple. Une tactique assez simple pour les battre: sauter tout en tirant ou tirer tout en sautant, c'est au choix!

Vous connaissez vol au dessus d'un nid d'abrutis? Non? Eh bien, je vous apprends que c'est tout simplement vous et vos ennemis qui vous attendent en bas. Eh oui, vous volez! Avouez que vous avez le plus beau rôle et que vous n'êtes pas forcément fou. (comprend qui peut).



Autant vous le dire franchement, après tout c'est mon rôle, je n'ai pas du tout apprécié ce jeu dans son aspect purement ludique, qui est, je pense, l'aspect le plus important d'un programme qu'on nous balance en pleine figure. Je m'explique: les sprites clignotent constamment lorsqu'il y a du peuple à l'écran, la maniabilité est très mauvaise, la durée de vie du jeu n'excède pas une heure quand on y joue à fond, et pour couronner le tout, l'action est particulièrement lassante... Si je devais le comparer à Gates of Thunder, je crois qu'on pourrait organiser un combat de boxe du style: Mike Tyson contre Sim! C'est pourquoi je n'en ferai rien. L'intro musicale est plaisante et très bien réalisée graphiquement, et heureusement qu'elle est là d'ailleurs pour relever un peu la sauce! Vraiment, je crois que c'est un jeu que vous ne devez pas posséder si vous ne voulez pas déshonorer votre super CD ROM2. A bon entendeur, salut! **TRAZOM**





Le Robot de fin du premier niveau est on ne peut plus simple à battre, puisqu'il suffit de se baisser et de tirer et parfois, de reculer un peu, parce que votre shield n'a pas une durée de vie illimitée.



Eh oui mon bon, vous pouvez même courir. Comme quoi, une lourde armure n'est pas forcément contraignante. Jusqu'à un certain point du moins, si vous voyez ce que je veux dire...



En voilà un jeu qu'il est vraiment nul, ça faisait bien longtemps que je n'avais pas vu une daube de cet acabit sur le CD rom NEC. Fat dire que le génial Gate of Thunder était arrivé la vielle, alors il faut dire que j'ai failli mourir de rire en découvrant Browning. C'est pas beau, c'est lent, c'est inintéressant... on se demande qui a eu l'idée de réaliser un tel machin sur CD rom! Bon, on ne va pas passer la nuit la dessus, du reste dans cinq minutes j'aurai déjà oublié que cette bavure existe et je vous conseille d'en faire autant. **AHL**

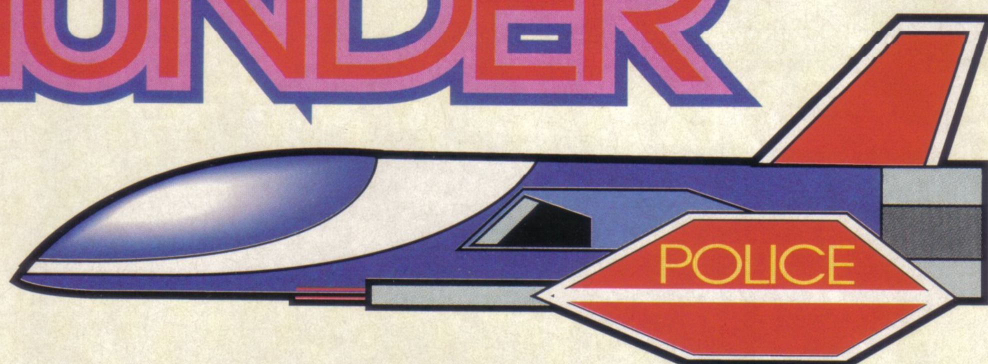
EDITEUR : **RIOT**
MACHINE : **SUPER CD ROM**
GENRE : **SHOOT THEM UP**
DIFFICULTE : **FACILE**
NIVEAU DE DIFFICULTE : **1**
NOMBRE DE NIVEAUX : **4**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**
CONTINUE : **INFINIS**

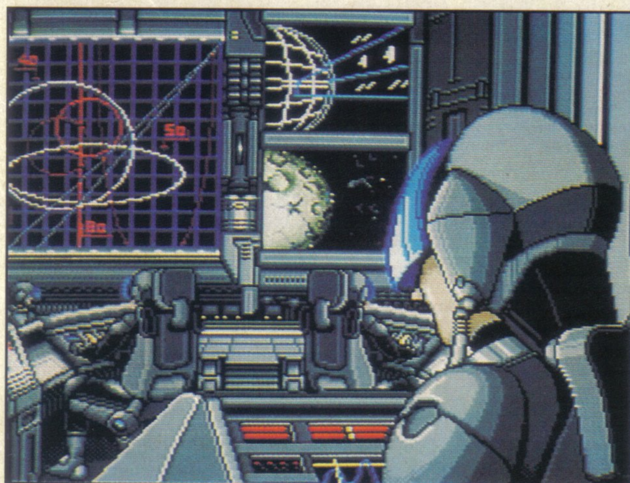
GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 13
MANIABILITE : 12
SON : 16

40%

DUEL SPATIAL SUR FOND DE MUSIQUE ROCK!

GATE of THUNDER

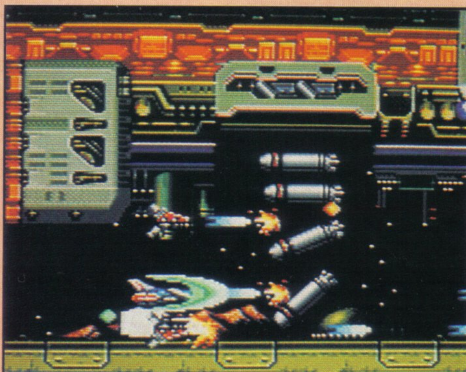


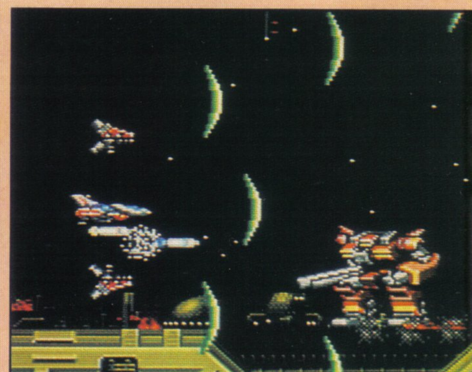


Les extraterrestres s'ennuient, d'une manière générale, mortellement lorsqu'ils ne se battent pas. C'est pour cette raison que la Terre est leur cible favorite. Bref, il va encore falloir sauver cette satanée planète. Dans la peau de Hawk, jeune pilote au physique melgibsonien, accompagné de la douce Esti (prononcez Ety), vous allez parcourir l'espace en détruisant toute une pléiade de vaisseaux adverses. C'est toute une philosophie d'esquiver les missiles à têtes chercheuses, les batteries complètes lance- roquettes, les faisceaux laser gigantesques... j'en passe, la liste est beaucoup trop longue. De niveau en niveau, l'action deviendra de plus en plus délicate et il faudra posséder, outre des nerfs d'acier trempé, une dose de réflexes diaboliques. Heureusement que le bruit de l'explosion de votre vaisseau est sympa, parce que vous n'avez pas fini de l'entendre!

LES ARMES AU PROGRAMME OU LES GADGETS DU MOIS

Bien heureusement pour vous, il n'y aura pas qu'une seule arme au programme. presque constamment suivi de vos deux modules accompagnateurs, vous pourrez varier les plaisirs du laser en envoyant, par ci ou par là, une bonne giclée de napalm ou une série d'ondes destructrices (109.87 FM Destroy, la passion de la destruction).







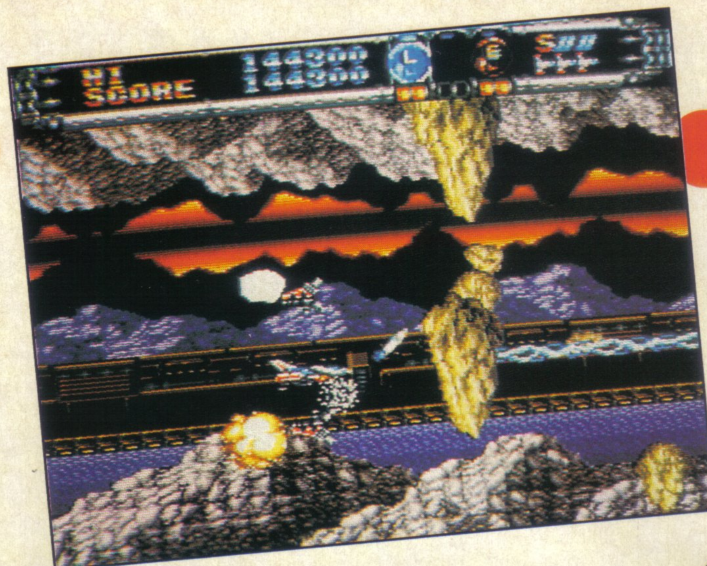
Un petit boss, histoire de se faire la main. On sent la différence de budget entre les deux armées. Ce n'est pas pour dire, mais votre gouvernement me semble assez radin. Remarquez que c'est toujours la même chose; peut-être pour nous adapter plus facilement à la politique, la vraie?

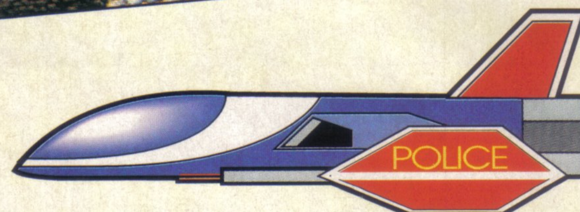


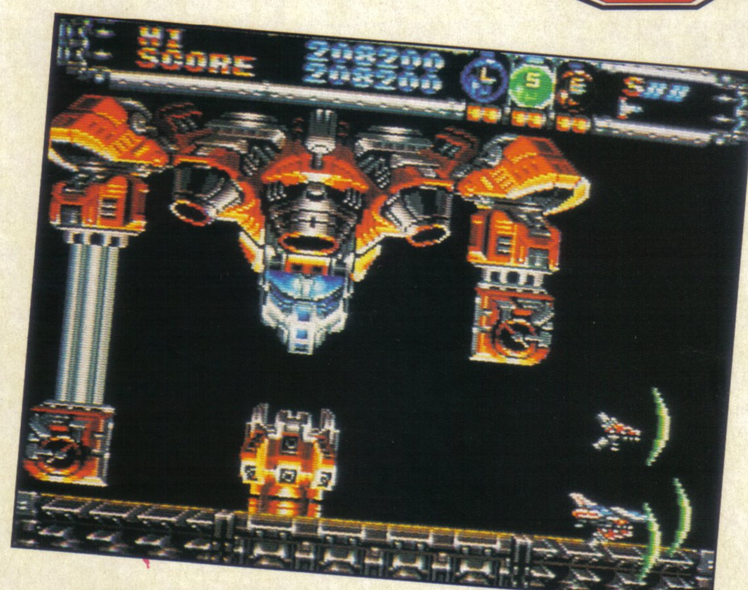
Pour éviter ces presses d'une puissance colossale, il vous suffit de savoir que vous n'êtes pas là pour battre le record du vaisseau le plus plat afin de rentrer, haut la main, dans le Guiness, mais qu'il vous faut abattre la racaille extraterrestre! Ouf! j'y suis arrivé!



Surtout ne pas se planter! Loin d'être évident, le chemin est ici même, franchement complexe. Si vous connaissez l'histoire de Thésée, vous comprendrez certainement pourquoi. Au fait, doit-on trouver un Minotaure ici? Il ne manquerait plus que ça!





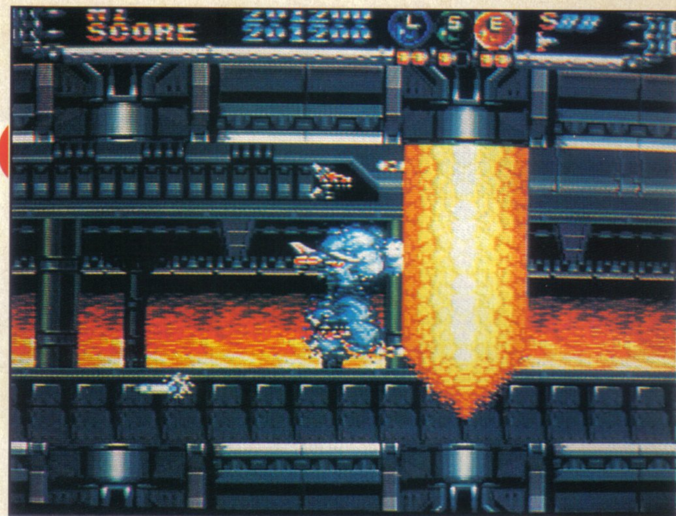


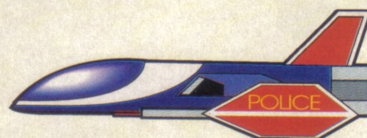


Dans ces galeries étroites, il faudra être plus que vigilant et ne pas faire de gestes brusques. Dans une telle situation, les éternuements sont à proscrire ainsi que les démangeaisons intempestives. Il ne faut pas non plus manger de la choucroute en même temps, car, si c'est bon c'est aussi assez encombrant. Le Big Mac, la fondue savoyarde, le thon à l'huile et les écrevisses sont également à éviter pendant le jeu. Jouer ou manger, à vous de décider (campagne sponsorisée par les Gens qui Mangent Proprement, collaboration avec Ceux qui Aiment les Consoles Propres. GMP, GACP, même combat!).



Décidément, la lutte est franchement inégale. C'est un scandale! C'est dit, mardi prochain je manifeste pour demander plus de crédit pour nos vaisseaux! Non mais, et sachez que ce boss est aussi difficile à vaincre qu'il est beau à voir. Vous le trouvez laid? Parfait, vous aurez alors peut-être moins de mal à le passer?







C'est un endroit charmant que vous visiterez, digne d'un bon Isaac Asimov et l'un des meilleurs. Que de foule! De plus, il n'y a que des robots énormes, bourrés de missiles hyper dangereux que Freud aurait vus tout autrement, mais ceci est une autre histoire pour reprendre la formule consacrée.



Pour un shoot them up qui décoiffe, c'est un shoot them up qui décoiffe! L'atout principal de ce jeu -mais non des moindres- c'est sa musique qui franchement est fantastique. Bien sûr, rien d'étonnant après tout, il y a le support CD derrière, mais tout de même. Bon goût et pêche d'enfer, c'est de cette manière que cette musique se définie le mieux. Les bruitages n'ont rien à envier à la musique. Ils sont tout aussi excellents. L'animation n'est pas en reste non plus puisque le scrolling horizontal est impeccable, sans oublier les quelques différentiels parfois fabuleux. Un mot des graphismes qui méritent que l'on s'y intéresse. Ils oscillent tous entre le "pas mal" et le "splendide", jolie performance pour la machine. Vous le comprenez, Gate of Thunder est un shoot them up comme il y en a peu. Graphismes et sons, tout est là pour plaire. En un mot comme en cent, FABULEUX.

TSR

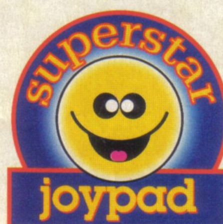


Ahhh, cela faisait un bon bout de temps que l'on n'avait pas eu à se réjouir, que dis-je, à s'émerveiller sur un jeu en CD Rom. Pour sûr, il ne faut pas rechercher des prouesses dans le scénario de cette réalisation, mais en ce qui concerne le jeu lui-même et l'action qu'il engendre, tout est différent et même très différent. Dingue, génial, incroyable, fantastique, les mots me manquent pour décrire l'état dans lequel je me trouve lorsque je joue à Gate Of Thunder. Du rouge au vert en passant par toutes les couleurs de l'arc-en-ciel, mon visage se modifie à chaque nouveau niveau et à chaque nouveau monstre. Les armes nombreuses donnent du rythme et la musique est gigantesque (mais ca, c'est normal, n'oublions pas que nous sommes sur CD). Durant le jeu, aucun bug, aucun ralentissement ne vient ternir les combats. Le scrolling est majestueux et les décors qui défilent rapidement, d'une infinie souplesse. Si vous désirez un jeu de tir sur Super CD Rom, il n'en faut qu'un: c'est Gate Of Thunder, merci Hudson.

J'M DESTROY

MACHINE : **SUPER CD ROM 2**
EDITEUR : **HUDSON**
GENRE : **SHOOT THEM UP**
DIFFICULTE : **DIFFICILE**
NIVEAUX DE DIFFICULTE : **3**
CONTINUE : **7**

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 18
SON : 19



96%

MEGADRIVE

CONSOLE SEULE	949F
CONSOLE + 1 SONIC (version française officielle)	1290F

LOGICIELS
avec boîte et notice en français

STREET OF RAGE	445F
SONIC	445F
ALIEN STORM	389F
FANTASIA	419F
MICKEY MOUSE	445F
688 ATTACK SUB	475F
CENTURION	445F
PHANTASY STAR 3	495F
MIGHT AND MAGIC	495F
SUPER MONACO GP	445F
SHINOBI	445F
MOONWALKER	389F
MYSTIC DEFENDER	389F
GOLDEN AXE	445F
GHOOLS AND GHOST	475F
PGA TOUR GOLF	445F

LES NEWS

MONSTER WORLD III	389F
DECAPATTACK	389F
GOLDEN AXE 2	475F
JEWEL MASTER	389F
BONANZA BROS	389F
JOE MONTANA 2	389F
WRESTLE WAR	389F
MERCS	475F
ROAD RASH	445F
KILLING GAME SHOW	445F
THUNDER FORCE 3	475F
F.22 INTERCEPTOR	445F
THE IMMORTAL	445F
CALIFORNIA GAMES 2	475F
EA HOCKEY	445F
TDE JAM & EARL	475F
STARFLIGHT	495F
SHINING DARKNESS	475F
QUACK SHOT	445F
SHADOW OF THE BEAST	495F
MARBLE MADNESS	419F
BUCK ROGERS	495F
RINGS OF POWER	495F
JOHN MADDEN 92	445F
GYNOUG	389F
HELLFIRE	389F
ART ALIVE	319F

LOGICIELS IMPORTS

FIGHTING MASTER	399F
BEAST WARRIORS	399F
GOLDEN AXE 2	399F
ARCUS ODISSEY	419F
BATMAN	449F
EL VIENTO	419F
FASTEST ONE	449F
CALIFORNIA GAMES	475F
MRS PACMAN	399F
TROOBLE SHOOTER	449F
MEGA TRAX	399F
WINTER CHALLENGE	449F
SUPER OFF ROAD	449F
TEST DRIVE	449F
ISHIDO	449F
DONALD DUCK	399F
DEVIL CRASH	399F
PACMANIA	399F
PIT FIGHTER	399F
RAMPART	449F
PAPERBOY	449F
ALESTE	399F
MARVEL LAND	419F
TASK FORCE HARRIER	449F
SAINT SWORD	399F
YS III	475F
RAIDEN TRAP	449F
FASTEST ONE	449F
MERCS	419F
WONDERBOY V	419F
F 1 CIRCUS	449F
DOUBLE DRAGON 2	399F

ACCESSOIRES

ADAPT. CART.JAPONAISE	99F
JOYSTICK PRO 2	129F
JOYSTICK PYTHON 3	169F
ARCADE POWER STICK	399 F

NOUVEAU STRASBOURG METZ & REIMS

NINTENDO

CONSOLE BASE	490F
CONSOLE + SUPER MARIO	690F

LOGICIELS

DONKEY KONG CLASSICS	195F
SECTION Z	195F
SKATE OR DIE	195F
BLASTER MASTER	350F
GHOSTBUSTER 2	390F
SNAKE'S REVENGE	390F
ZR CORVETTE	390F
SWORDS AND SERPENTS	390F
TOP PLAYER TENNIS	390F
BUGS BUNNY BIRTHDAY	450F
CAPTAIN PLANET	450F
RED OCTOBER	450F
JACKIE CHAN	450F
MISSION IMPOSSIBLE	450F
NEW ZELAND STORY	450F
RAINBOW ISLAND	450F
RESERVE RANGERS	450F
TOTALLY RAD	450F
SUPER KICK OFF	450F
SUPER MARIO 3	450F
HIGH SPEED	450F
STARWARS	450F
MANIAC MANSION	550F
TORTUE NINJA 2	550F

MARIO BROS 3 430F DISPONIBLE

JOYSTICK PYTHON 2	129F
JOYSTICK MAVERICK 2	158F

MASTER SYSTEM

CONSOLE + 1 JEU	549F
CONSOLE + 2 JEUX	749F

LOGICIELS

FINAL BUBBLE BOBBLE	295F
FLINSTONES	299F
DONALD DUCK	345F
ASTERIX	345F
BACK TO THE FUTURE 2	365F
XENON 2	365F
OUT RUN EUROPA	365F
PACMANIA	389F
SUPER KICK OFF	389F
KLAX	389F
MRS PACMAN	389F
RAMPART	389F
SONIC	389F

ACCESSOIRES

ADAPT. M.S/G.G	199F
JOYSTICK PYTHON 1	129F
JOYSTICK MAVERICK 1	158F

GAME GEAR

CONSOLE SEULE	1090F
PACK PROMO (CONSOLE +COLUMNS+MICKEY+ ADAPTATEUR SECTEUR)	1395F

LOGICIELS

FROGGER	245F
SOLITAIRE POKER	245F
SUPER KICK OFF	245F
WOODY POP	215F
PENGO	215F
PUTTER GOLF	215F
FACTORY PANIC	215F
SUPER MONACO GP	215F
WONDER BOY	215F
PSYCHIC WORLD	215F
MICKEY	245F
SHINOBI	245F
G.LOC	245F
DRAGON CRISTAL	245F
OUT RUN	245F
NINJA GAIDEN	245F
JOE MONTANA	245F
SPACE HARRIER	245F
FROGGER	245F
DONALD DUCK	245F
SPIDERMAN	245F
GOLDEN AXE	245F
BATTER UP	245F
PACMAN	245F
REVENGE OF DRAGON	245F
LEADER BOARD	245F
DEVILISH	245F
FANTAZY ZONE	245F
GRIIFIN	245F
ALLEY WARS	245F
MAPPY	245F
WAGA LAND	245F
GALAGA 91	245F
ADAPTATEUR M.S/GG	199F

GAME BOY

CONSOLE + TETRIS avec câble de liaison/écouteurs	690F
PACK PROMO (CONSOLE+ TETRIS+CABLE +TRANSFO+ MARIOLAND)	990F

LOGICIELS
avec boîte et notice en français

BUBBLE BOBBLE	249F
BALLOON KID	229F
BOULDER DASH	229F
BUGS BUNNY	249F
BURAÏ FIGHTER	229F
CASTELVANIA	249F
BUBBLE GHOST	249F
BURGER TIME	249F
FOOTBALL INT.	249F
SNOOPY MAGIC	249F
BLADES OF STEEL	265F
CHOPLIFTER 2	265F
DOUBLE DRAGON 2	265F
FORTIFIED ZONE	265F
RED OCTOBER	265F
Q.BERT	265F
SIMPSONS	265F
SNEAKY SNAKES	265F
SOLOMON'S CLUB	265F
WWF SUPERSTARS	265F
DOUBLE DRAGON	229F
DR MARIO	229F
DYNA BLASTER	229F
GARGOYLE QUEST	229F
GOLF	229F
HYPER LODE RUNNER	195F
KUNG FU MASTER	229F
KWIRX	229F
MOTOCROSS MANIACS	195F
PRINCESS BLOBETTE	229F
R.TYPE	229F
RC PRO AM	229F
RADAR MISSION	229F
REVENGE OF GATOR	229F
SAMOURAI ADVENT.	229F
SIDE POCKET	229F
SOLARSTRIDER	229F
SUPER MARIO LAND	229F
TENNIS	229F
WORLD CUP	229F
WYZARDS & WARRIORS	229F
SPIDERMAN	229F
CHASE HQ	249F
DUCK TALES	285F
PAPERBOY	249F
ROBOCOP	265F
BATMAN	265F
GREMLINS 2	265F
TORTUES NINJA	265F

LOGICIELS IMPORTS

DOUBLE DRIBBLE	265F
Q BILLION	149F
F1 RACE	229F
IN YOUR FACE	229F
LOCK N CHASE	229F
DRAGON'S LAIR	249F
MARIO'S MISSION	249F
MICKEY 2	249F
AEROSTAR	265F
BASES LOADED	265F
BATTLE UNIT ZEOTH	265F
BEETLE JUICE	265F
CASTELVANIA 2	265F
BUGS BUNNY 2	265F
SUPER MARIO KICK OFF	265F
CRYSTAL QUEST	265F
FORTIFIED ZONE	265F
MICKEY DANG.CHASE	265F
NORTH STAR KEN	265F
ROBOCOP 2	265F
ROGER RABBIT	265F
TERMINATOR 2	265F
WORLD BOWLING	265F
CASTELVANIA 2	275F
GAUNTLET 2	275F
GHOSTBUSTERS 2	275F
MEGAMAN	275F
NEMESIS 2	275F
OPERATION CONTRA	275F
THE SIMPSONS	275F
TURRICAN	275F
BUBBLE BOBBLE	275F
SWORD OF HOPE	275F
NINJA GAIDEN	275F

ACCESSOIRES

BOITIER NEXOFT	99F
TRANSFO GAME BOY	99F
BATTERY PACK	449F
LOUPE GAME BOY	99F
CASE BOY	115F
GAME LIGHT PROMO	99F
AMPLIFIER GAME BOY	149F
ENSEMBLE LOUPE+LUMIERE	195F
ETUI DE PROTECTION	99F

DES NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES!

NEC

CORE GRAFX + JEU	990F
CORE GRAFX PUISSANCE 5	1290F
SUPER GRAFX + JEU	1490F
PC ENGINE GT + JEU	2390F

NEO - GEO

CONSOLE + 1 JEU	3490F

LOGICIELS

SUPER BASEBALL	690F
CYPER LIP	690F
LEAGUE BOWLING	690F
MAGICIAN LORD	690F
JOY JOY KID	990F
BASEBALL STARS	1190F
NINJA COMBAT	1190F
ALPHA MISSION 2	1290F
BLUES JOURNEY-RAGUY	1290F
BURNING FIGHT	1290F
GHOSTS PILOTS	1290F
KING OF THE MASTERS	1290F
SENGOKU	1290F
SUPER SPY	1290F
RIDING HERO	1390F
HEIGH MAN	1490F
CROSSED SWORDS	1490F
FATAL FURY	1490F
FOOTBALL FRENZY	1490F
ROBO ARMY	1490F
TRASH RALLY	1490F
SOCER PRAWL	1490F

LOCATION POSSIBLE SEMAINE OU WEEK-END

SUPER FAMICOM

LOGICIELS

ADAMS FAMILY	549F
ROBOCOP 3	549F
ACTRAISER	495F
F.ZERO	495F
GRADIUS III	495F
FINAL FIGHT	495F
SUPER MARIO WORLD	495F
Y'S	495F
AREA 88	495F
PRO SOCCER	495F
SUPER TENNIS	495F
JERRY BOY	495F
AUGUSTA GOLF	495F
GOEMON FIGHT	495F
SUPER R TYPE	549F
SUPER GHOULS'NN GHOSTS	549F
CASTLEVANIA IV	495F
SIM CITY549F	
JOE ET MAC	549F
SUPER EDF	549F
ZELDA 3	549F
FINAL FANTASY	549F
DUNGEON MASTER	549F
NOSFERATU	549F
RAIDEN TRAD	549F
DIMENSION FORCE	549F
THUNDER SPIRIT	549F
JOYSTICK	175F
JB KING	699F

LYNX

LYNX 2	790F

ARRIVAGES RÉGULIERS EN LOGICIELS

VIDÉO GAMES

NANCY

Galerie Saint Sébastien
1er Etage - Prés aquarium
Tél : 83-35-49-33

METZ

C/C Saint Jacques
Niveau Boutiques
Tél : 87-37-01-46

STRASBOURG

26, Rue de la Mésange
Passage Broglie
Tél: 88.23.22.85

REIMS

NOUVEAU
Ouverture en Février
Galerie de L'Etape

VPC

Galerie Saint Sébastien
Tél : 88.35.49.33
Boîte aux lettres n°54

BON DE COMMANDE

NOM : ....
PRENOM : ....
ADRESSE : ....
....
VILLE : ....
CODE POSTAL : ....
Tél : ....

TITRES	PRIX
PORT LOGICIELS	20F
CONSOLE PORTABLE	50F
CONSOLES TV	100F
TOTAL	

Chéque & Mandat	0
Contre Remboursement	+ 35F

VIDÉO GAMES

METZ • NANCY • STRASBOURG

1er SPECIALISTE CONSOLES DE L'EST DE LA FRANCE



GYNOUG

PRENEZ DES AILES POUR VAINCRE LE DÉMON !

Avec French Collection, redécouvrez les jeux qui sont distribués officiellement et qui avaient déjà été testés dans Joystick et Joypad lors de leur sortie en import.

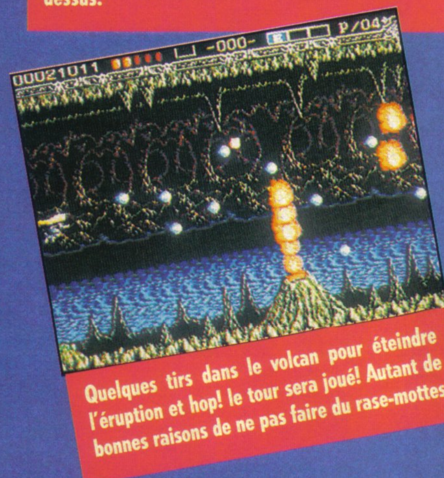


"En ces temps de malheurs et de Ténèbres, arrivera un guerrier ailé d'une puissance colossale. Il franchira les Portes de la Douleur et s'enfoncera au milieu des senteurs méphitiques qui hantent l'Antre du Démon, celui dont on ne doit pas prononcer le nom. Il se battra contre les escargots du chaos, les araignées du souvenir, les démons mineurs de Balrog... Sur un torrent de sang, il passera le portail du grand palais aux mille regards, là où sommeille le Démon, ce grand usurpateur. Après un combat titanesque, la paix refleurira sur tout le royaume, mais celui qui déjà sera surnommé l'ange de la victoire, Gynoug dans le langage d'alors, aura déjà disparu, laissant dans son sillage l'image d'un être bon, le sauveur d'une humanité maudite..."

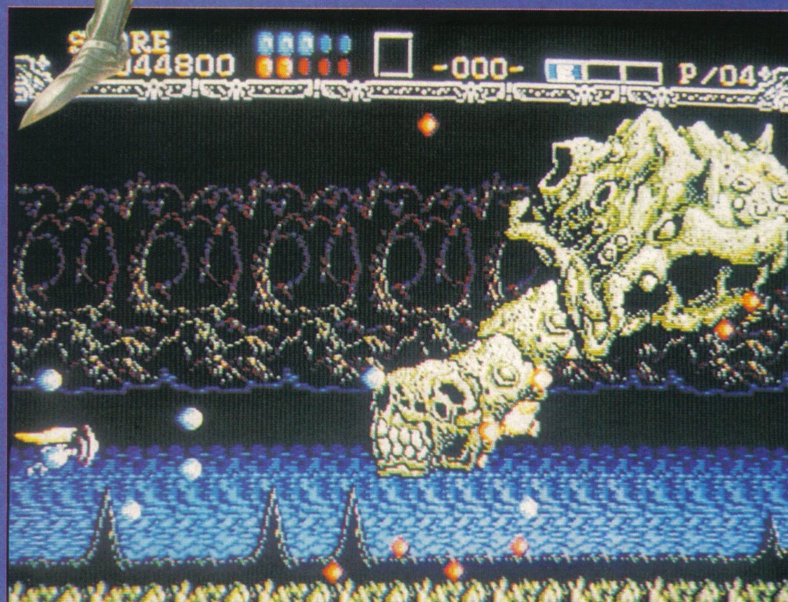
XXVI/ 59/ VPC in Le Nécronomicon.



Grâce à l'amplitude de ce tir, vous parviendrez sans trop de problème à vous frayer un passage. Méfiez-vous cependant des stalactites, et n'hésitez pas à vous acharner dessus.



Quelques tirs dans le volcan pour éteindre l'éruption et hop! le tour sera joué! Autant de bonnes raisons de ne pas faire du rase-mottes



Avouez que vous avez pensé un instant être en face du boss! Eh bien non! Ce n'est qu'un sous-boss de sous-partie. Ce n'est néanmoins pas une raison pour le sous-estimer, car il pourra tout de même vous poser un ou deux petits problèmes du genre "pan! t'es mort !"



Pour éviter les attaques venant dans votre dos, un bon plan, ne jouez pas... euh, non, prenez ce tir multiple à deux positions. D'une faible envergure, il vous simplifiera néanmoins grandement la vie. Lorsque l'occasion se présente d'en changer, n'hésitez surtout pas, c'est un signe de sa future inutilité.



Cela fait très longtemps que Sega France ne nous avait pas sorti un bon shoot them up sur la Megadrive et voilà que les trois meilleurs arrivent en même temps. C'est le pied pour les fans du genre, mais il ne va pas être évident de choisir entre Thunderforce III, Hellfire et Gynoug, à moins bien sur que vous n'ayez les moyens de vous les offrir tous les trois! Gynoug bénéficie d'une superbe réalisation, avec des tas d'effets spectaculaires et des monstres de fin de niveau de toute beauté. En fait, c'est essentiellement l'atmosphère très particulière que dégagent les personnages et les décors de ce shoot them up qui font son charme car l'action est assez classique, bien que très prenante. J'aime ! A.H.L.



Holà, j'ai mal au coeur! Ca bouge de tous les côtés et en plus, des cailloux tombent du plafond. Engagez-vous qu'ils disaient... blourbs! Faites-moi penser la prochaine fois à ne pas manger de choucroute avant le départ ! Holà...!



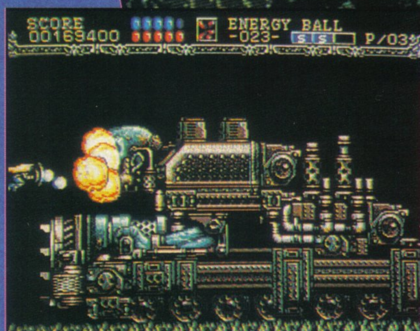
Quel massacre! Plus que la rapidité, il faudra là l'arme la plus puissante possible, sinon vous risquez de vous retrouver avec des ailes dans le dos, mais d'un autre genre !



Encore un shoot them up qui fait honneur à la Megadrive! Première médaille à ce brillant palmarès: une animation en général excellente, si l'on excepte un scrolling parfois assez lent. Les effets de tremblement de terre sont particulièrement réussis, on s'y croirait! C'est un jeu qui devrait séduire nos amis de San Francisco! Autre médaille: l'originalité des sprites, combinée à leur beauté. Certains monstres de l'époque préhistorique sont saisissants. Une médaille aussi, mais de bronze, pour les musiques qui accompagnent ce fantastique shoot them up à scrolling horizontal. Rajoutez à tout cela un niveau de difficulté assez gratiné et vous obtiendrez l'un des trois meilleurs shoot them up de la Megadrive avec Hell Fire et Thunder Force III. TSR



Si vous êtes amateurs d'un certain Lagaff, vous savez sans doute combien les mouettes sont taquines. Voici, une fois de plus, un exemple illustrant cette règle quasi proverbiale. Ces essaims de mouettes vous tireront dessus, joueront au kamikaze, vous forceront à vous prendre une truite saumonée dans l'oeil, ce qui est loin d'être agréable (cf tout bon Astérix)... On les appelle rieuses, mais on se demande encore qui elles font rire !



Aaaah! Le voici enfin! Cher lecteur, je vous présente le boss du premier niveau, cher monstre je te présente le lecteur. Passons sur ces politesses d'usage et sachez que malgré sa taille, il est ridiculement simple à passer. Ne bougez pas, priez le dieu Tiroh Tomatik et l'affaire est dans le sac!

EDITEUR : **NCS**
GENRE : **SHOOT THEM UP**
DIFFICULTE : **DIFFICILE**
NIVEAUX DE DIFFICULTE : **3**
MACHINE : **MEGADRIVE FRANCAISE**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**
CONTINUE : **3**

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 13
MANIABILITE : 16
SON : 13

89%

LE PREMIER SHOOT THEM UP EN MOTO DE L'ESPACE OU STA



BURNING FORCE

Le premier boss à affronter sera parmi les plus résistants de la série. Tous aussi gigantesques, ils vous donneront, dans les premiers temps pas mal de fil à retordre. Après quelques minutes d'observation et quelques autres d'un entraînement sérieux, les passer deviendra un jeu d'enfant!

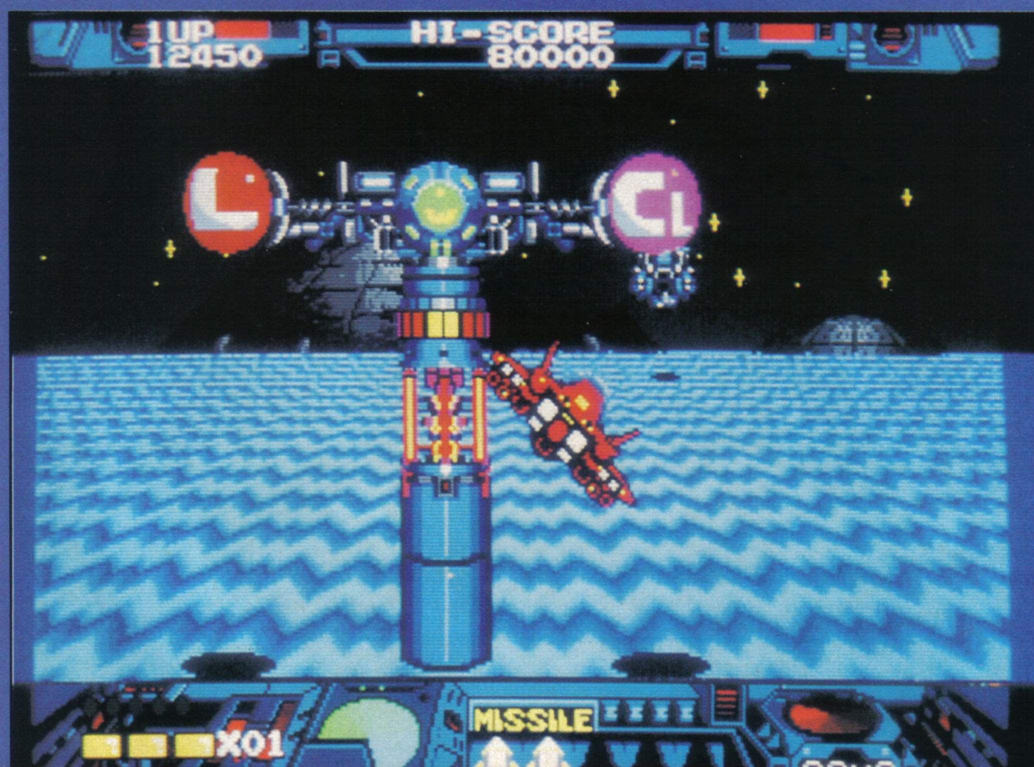
Votre étudiant, c'est en quelque sorte être un peu turbulent et parcourir les rues banderoles au poing en hurlant des inepties, mais c'est aussi, et ça vous ne le saviez pas j'en suis sûr, faire un parcours en moto-jet afin d'obtenir le diplôme de massacreur intergalactique. Vous voilà alors dans la peau d'Hiromi, une étudiante d'une étrange université, qui au fil de cinq jours de combats-tests, devra donner le maximum d'elle-même, comprenez maximum de coups de laser. Sur votre route, surgiront des monstres devant, derrière, sur les côtés... c'est comme ça, on ne s'ennuie pas lorsque on est étudiante. Lors des phases finales de ce combat, votre moto-jet sera transformée en un petit vaisseau bien plus maniable.

Vous pourrez compter sur de précieux missiles au milieu de tout votre arsenal, mais comme toutes les bonnes choses, ils seront présents en nombre ultra limité. Et comme avant tout examen digne de ce nom, je vous dis... plein de choses!





Dès le premier jour de l'examen, les monstres-robots-tueurs sont là et vous attendent. Dès le troisième niveau, il vous faudra aussi esquiver des colonnes s'écroulant sur votre passage ou encore esquiver des robots gigantesques quasi indestructibles!



Sur votre parcours seront disposés de nombreux bonus en armement principalement: laser, tir quadruplé, laser croisé... choisissez comme toujours l'arme la plus propice selon la situation, sachant que n'importe laquelle peut faire l'affaire dans 80% des cas.



Space Harrier m'avait tellement éclaté lors de sa sortie en salles d'arcades que je ne peux que me réjouir de la sortie en France de Burning Force qui est un des rares clones de Space Harrier dont j'ai bouclé 15 fois le tour sur Megadrive. On retrouve le tapis coloré qui défile à grande vitesse selon vos déplacements dans une fluidité excellente. On retrouve aussi le tireur d'élite vu de derrière et les gros caramels qui vous arrivent en pleine poire dans un rythme assez échevelé je dois dire. On ne peut pas reprocher le manque d'action à ce jeu dont la réalisation est parfaite. par contre, il est sûr que Burning force fait partie des jeux qu'on adore ou qu'on déteste, pas d'alternative! Si on n'aime pas, on joue dix minutes à ce modèle du jeu d'arcade et on jette la cartouche. Si on accroche bien, le but est de finir le jeu coûte que coûte. Alors réfléchissez à deux fois!

O. PREZEAU



Malgré ce qu'en pense AHL, Burning force n'est pas aussi nul qu'on pourrait, a priori, le croire. C'est vrai que le jeu est assez répétitif (mais on a déjà vu pire) et qu'on ne trouve pas beaucoup d'originalité dans ce shoot them up 3D à la Space Harrier. Pourtant, la réalisation, aussi bien sonore que graphique, dépasse facilement la majorité des shoot them up sur la Megadrive, tous types confondus. Les musiques, même si elles ne sont pas très nombreuses, en sont de véritables et l'animation est, elle aussi, de très bonne facture. Il est vrai aussi que le jeu est beaucoup trop facile et qu'une heure suffit pour en faire le tour de A à Z. On aurait certainement pu attendre plus d'un jeu qui a de telles qualités et l'on reste alors très vite sur sa faim. Alors AHL a raison, ce jeu est nul? Pas exactement, les programmeurs ont seulement oublié qu'un jeu n'était pas là uniquement pour être regardé et terminé en deux secondes neuf centièmes, ce qui, dans le domaine, est assez gênant. Alors si vous pouvez vous permettre de dépenser 300 francs pour une heure de jeu, n'hésitez pas, il y a fort à parier que vous serez séduit.

T.S.R.

EDITEUR : **NAMCO**
MACHINE : **MEGADRIVE**
GENRE : **SHOOT THEM UP**
DIFFICULTE : **FACILE**
NIVEAUX DE DIFFICULTE : **2**
NOMBRE DE NIVEAUX : **6**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**
CONTINUE : **3**

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 14
SON : 14

71%



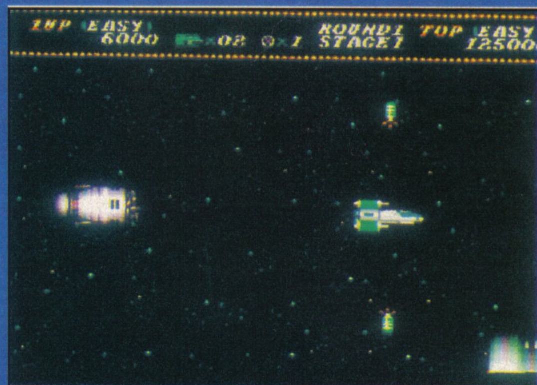
HELLFIRE

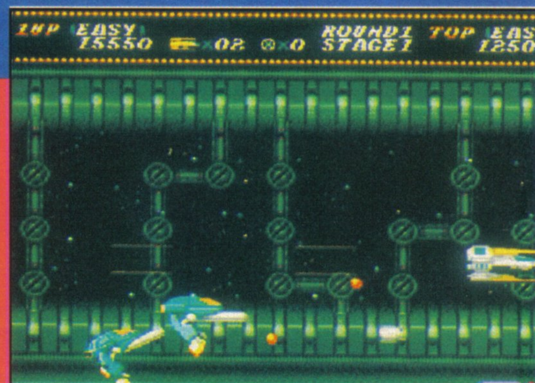
DES ALIENS, ENCORE DES ALIENS, TOUJOURS DES ALIENS !

Qui aurait pu penser qu'il y avait encore des extraterrestres après tous les massacres que l'on a pu voir ces derniers temps? Pour remédier à ce léger inconvénient, vous grimpez à nouveau dans votre vaisseau, repartant pour cette éternelle croisade. A peine avez-vous fait quelques années lumières dans l'espace que vous pénétrez la base ennemie. Ici, les choses se compliquent sensiblement. Les vaisseaux adverses se font plus nombreux et des pièges d'un vicieux rare vous attendent dans ce lieu de perdition. C'est là aussi que vous trouverez les boss, ces leaders extraterrestres que vous devrez, grâce à votre laser multidirectionnel, réduire en cendres... ce n'est pas pour dire, ni pour se plaindre, mais ça va encore polluer l'espace tout ça! Les verts de l'espace, ceux que l'on appelle les noirs, parce que dans l'espace l'herbe ne court pas les rues, risquent de poser des problèmes...

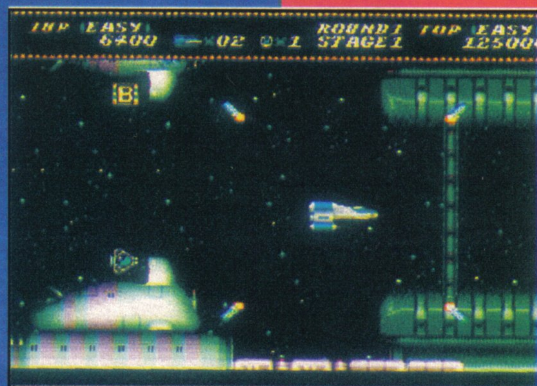


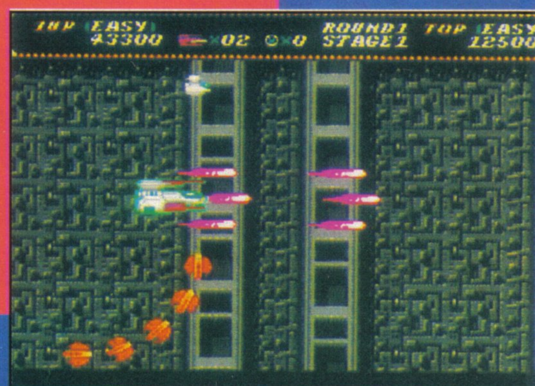
Décidément, en voilà un jeu 100% antinaturel et anti-écologique! Vous voici en train d'utiliser une arme atomique! Quel tir mes amis! Dans le genre décapant, ce n'est pas trop trop mal. Je vous laisse imaginer le résultat après usage

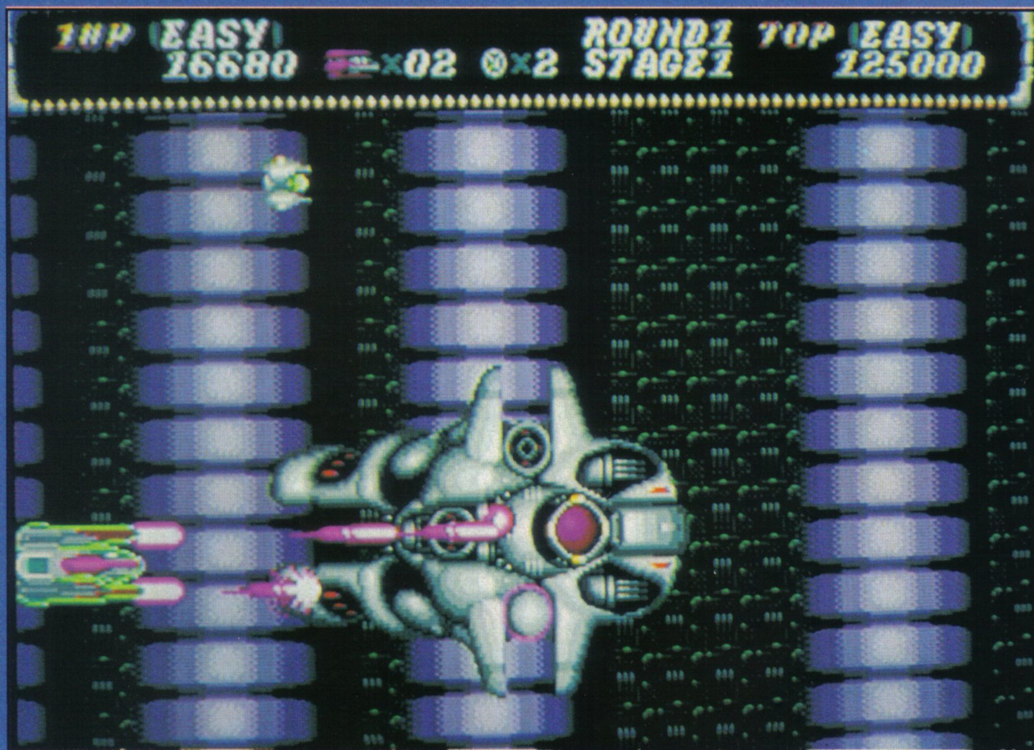




LE TIR MULTIDIRECTIONNEL: UNE SACRÉE INVENTION !
Grâce à votre laser à puissance variable, détruisez tout ce qui bouge et tout ce qui bouge partout. En effet, la direction de votre tir est laissée à votre choix. Aucun endroit de pourra échapper à votre oeil perspicace et à votre laser destructeur. Juste ce qu'il fallait pour mettre un peu d'ambiance!







A peine la partie engagée, vous risquez d'avoir de très sérieux problèmes. Changez de position de tir rapidement et au bon moment et la victoire vous sera acquise. Une bonne maîtrise du changement de tir sera l'option indispensable à la victoire.

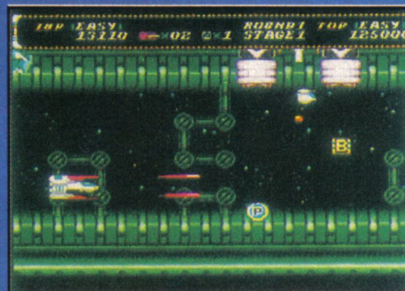


Je partage sans réserves l'avis de TSR, Hellfire est le meilleur shoot'em up sur la Megadrive. Du reste, ce jeu fait l'unanimité puisque c'est également l'avis de Destroy (rappelons au passage que Destroy ne se trompe jamais, c'est lui qui le dit donc c'est vrai!). Ce que j'apprécie le plus dans ce jeu, c'est d'avoir en permanence le choix entre quatre armes qui tirent dans des directions différentes, car il faut sans cesse passer de l'une à l'autre obtenir le maximum d'efficacité en fonction des circonstances. De plus, la réalisation est excellente, ce qui ne gâche rien. Alors, ne ratez surtout pas cette occasion de casser de l'alien à gogo !

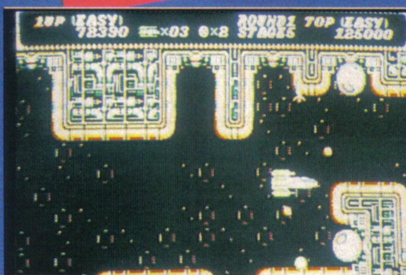
AHL



Même s'ils ne sont pas toujours très nombreux, il faut se méfier du moindre extraterrestre,on ne sait jamais quelle surprise il vous réserve.



Bien sûr, il y aura aussi toute une série de bonus à ramasser, du champ protecteur au bonus de vitesse. Sachez où les trouver et comment les attraper après, hasta la vista baby! Un conseil, n'abusez pas de la vitesse, c'est mauvais pour la santé.



Une fois dans cette base spatiale, il vous faudra dénicher l'extraterrestre jusque dans sa tanière. Guettez-le et surprenez-le pour le détruire en deux coup de laser! On se demande qui est le méchant dans l'histoire?



Dans ce décor style station thermal version 3017, il faudra jouer en finesse. Eviter les obstacles ne sera pas toujours, et même loin de là, une partie de gâteau. Ami masochiste, amusez-vous !

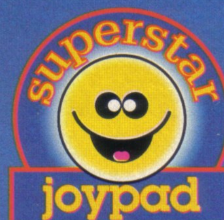


La rédaction est ici quasi unanime, Hell Fire est Le shoot them up de la Megadrive, le fin du fin en matière de destruction intergalactique, le must du massacre en série, la crème des crèmes... vous avez pigé l'idée. L'animation est, du début à la fin, impeccable. Rapide et hyper maniable, le jeu ne risque pas de vous décevoir. Si vous pensez être allergique aux shoot them up et que la difficulté ne vous rebute pas, goûtez, il y a fort à parier que vous serez séduit. Les graphismes vont, quant à eux, de l'agréable au franchement beau, ce qui ne gâche bien sûr rien à l'intérêt du jeu. La musique de fond suffit amplement pour vous mettre une ambiance du tonnerre, mais le jeu seul y serait aussi parvenu. Un conseil, juste entre nous, ne le manquez sous aucun prétexte !

TSR

EDITEUR : **TOAPLAN**
GENRE : **SHOOT THEM UP**
DIFFICULTE : **DIFFICILE**
NIVEAUX DE DIFFICULTE : **3**
MACHINE : **MEGADRIVE FRANCAISE**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**
CONTINUE : **3**

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 18
SON : 14



95%



BOULDER DASH



Boulder Dash, le jeu mythique auquel tout posseseur de micros a joué, arrive sur Game Boy en version française. Vous jouez le rôle de Rockford, Rocky pour les intimes, un mineur de fond sympatoche et rigolard. Heureux, notre petit bonhomme peut l'être car il collectionne les diamants. Spécialiste dans ce genre de travail, vous creusez inlassablement des galeries et des tunnels dans l'unique but de trouver le plus possible de pierres précieuses. Vous oeuvrez aux quatre coins du monde: monde des cavernes, des glaces, jungle, mer déchaînée. Vos principaux ennemis sont les caillasses et rochers qui se font un malin plaisir à rouler et tomber en avalanches si vous creusez dessous. Vous pouvez les pousser afin de trouver un passage vous menant à un diamant. Pour passer à un stage suivant, vous devez trouver tous les diamants du tableau. Toute la tactique réside dans l'utilisation des chutes de pierres. Celles-ci, en effet, explosent lorsqu'elles entrent en collision avec les animaux qui se baladent par là, ce qui permet d'ouvrir des passages en brisant des murs. Les pingouins, papillons, rhinocéros, coquillages et autres amibes n'auront qu'à bien se tenir.



Dans la jungle, vous devrez faire tomber les cases d'habitations pour espérer atteindre les diamants.

La réalisation technique est parfaite. Les animations sont claires et fluides. C'est surtout la maniabilité qui attire l'attention dès le début: on manie ce satané petit mineur de fond avec une grande facilité. Bref, Boulder Dash est un jeu de réflexes et de réflexion qui mérite d'entrer dans votre ludothèque. Avouez que 80 niveaux ça occupe, non? OLIVIER PREZEAU

EDITEUR : **BANDAI**
MACHINE : **GAME BOY**
GENRE : **ARCADE**
DIFFICULTE : **MOYENNE**
NOMBRE DE NIVEAUX : **80 STAGES**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
CONTINUE : **INFINI**

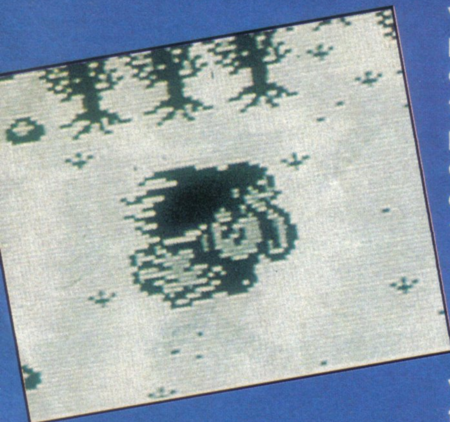
GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 17
SON : 15

71%

MERCENARY FORCE

LE RETOUR DES 4 MERCENAIRES!

Il y a 100 ans, les campagnes japonaises étaient décimées par les forces du seigneur des ténèbres. Le grand Shogun Tokugawa décida D'engager cinq des meilleurs combattants du royaume. Vous allez guider quatre de ces cinq soldats de l'impossible, que vous aurez choisis selon leurs caratéristiques propres. Le servant possède 6 points de vie et tire au fusil. Le mystique en possède 8 et tire des pruneaux verticalement. Le moine en possède 9 et lance des bulles d'énergie en diagonale. Le ninja en possède 10 et envoie des shurikens. Enfin, le samouraï en possède 12 et tire à l'arbalète double. Le jeu est un shoot-them-up à scrolling horizontal et les quatre soldats progressent côte-à-côte, chacun étant touché et perdant ses points de vie. Lorsque tous les soldats sont morts, vous avez le droit de recommencer. L'union fait la force!





Cocorico! Un bon exemple pour cette rubrique French Collection puisque Bubble Ghost n'est pas seulement un up-date d'une version antérieure mais bien un jeu d'origine française. De toutes manières, cette précision semble inutile vu que vous connaissez tous les versions micros de ce jeu casse-tête-action. Les graphismes ne sont pas déments mais c'est le jeu qui veut ça. Même remarque pour les animations. Le jeu rend bien sur portable mais on retrouve malheureusement le côté lassant (NDC: au fou!) des versions micros. Casse-tête sans en être vraiment un et souvent trop difficile, on n'accroche pas vraiment. D'autant plus que la maniabilité est déplorable. L'option choisie par les programmeurs quant à la direction du souffle du petit fantôme n'est pas tout à fait heureuse: on dérape souvent. Un petit jeu, sympa mais tout petit!
O. PREZEAU

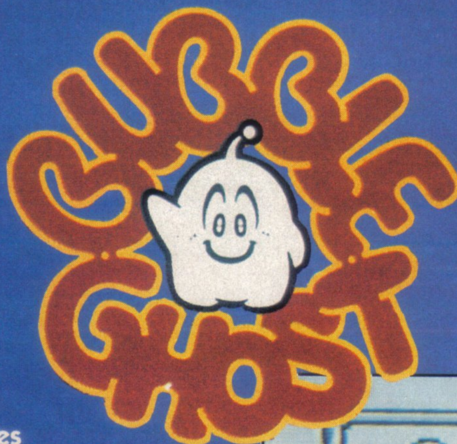
EDITEUR : **BANDAI**
MACHINE : **GAME BOY**
GENRE : **ARCADE**
DIFFICULTE : **DIFFICILE**
TEXTE ET NOTICE : **FRANÇAIS**
NOMBRE DE NIVEAUX : **6**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**

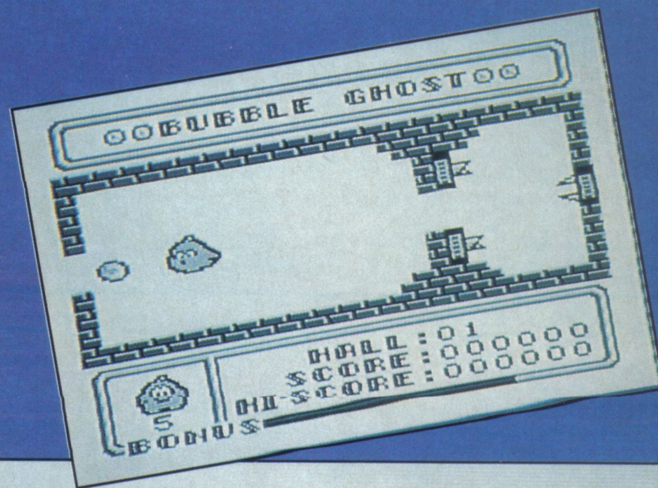
GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 15
SON : 14

75%

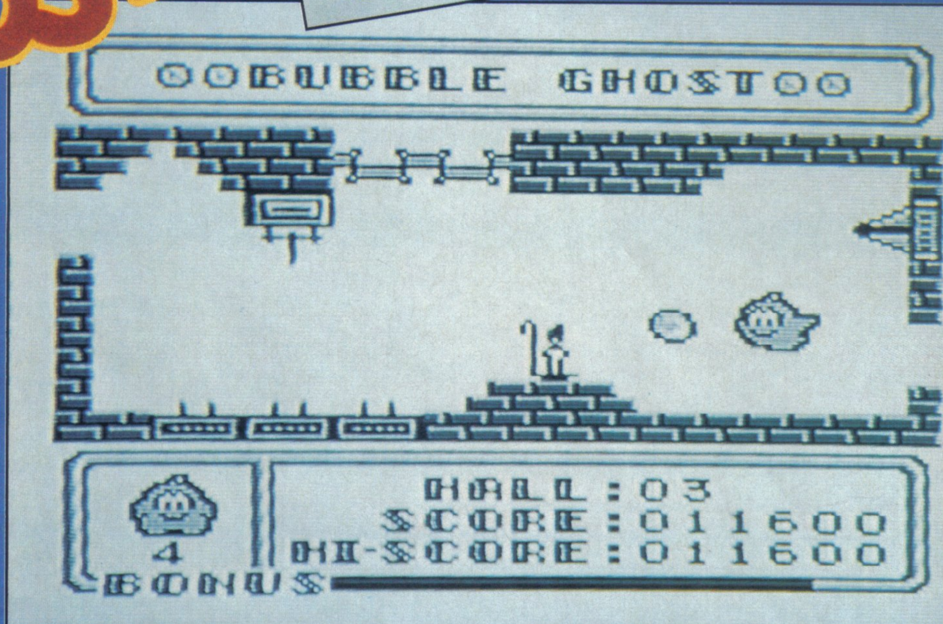
COINCEZ LA BULLE AU CHATEAU!

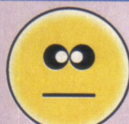






Ne cherchez pas un scénario à Bubble Ghost, il n'y en a pas! Le fait est que vous êtes un petit fantôme et que vous traînez dans un immense château bourré de salles reliées les unes aux autres. Chacune contient des appareils conçus par un savant fou et terriblement imaginatif. Votre idée fixe, depuis toujours, est de mener sans encombres une bulle jusqu'à la sortie du chateau; il est joueur le fantôme! Bien sûr, pour arriver à sortir, il faut passer les 35 salles du château.
La bulle étant instable et très fragile, il va falloir manoeuvrer avec patience et dextérité. En effet, votre seul moyen de faire avancer la bulle est de lui souffler dessus. Celle-ci part alors dans la direction voulue mais ne s'arrête pas net; son inertie l'emmène souvent là où il ne faut pas! Comme les salles recèlent de véritables pièges de sadiques, il faudra souvent y réfléchir à deux fois et anticiper.





Cocorico! Un bon exemple pour cette rubrique French Collection puisque Bubble Ghost n'est pas seulement un up-date d'une version antérieure mais bien un jeu d'origine française. De toutes manières, cette précision semble inutile vu que vous connaissez tous les versions micros de ce jeu casse-tête-action. Les graphismes ne sont pas déments mais c'est le jeu qui veut ça. Même remarque pour les animations. Le jeu rend bien sur portable mais on retrouve malheureusement le côté lassant (NDC: au fou!) des versions micros. Casse-tête sans en être vraiment un et souvent trop difficile, on n'accroche pas vraiment. D'autant plus que la maniabilité est déplorable. L'option choisie par les programmeurs quant à la direction du souffle du petit fantôme n'est pas tout à fait heureuse: on dérape souvent. Un petit jeu, sympa mais tout petit! O. PREZEAU

EDITEUR : **FCI**
MACHINE : **GAME BOY**
GENRE : **ARCADE**
DIFFICULTE : **DIFFICILE**
NIVEAUX DE DIFFICULTE : **2**
NOMBRE DE NIVEAUX : **35**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**
CONTINUE : **2**

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 14
SON : 14

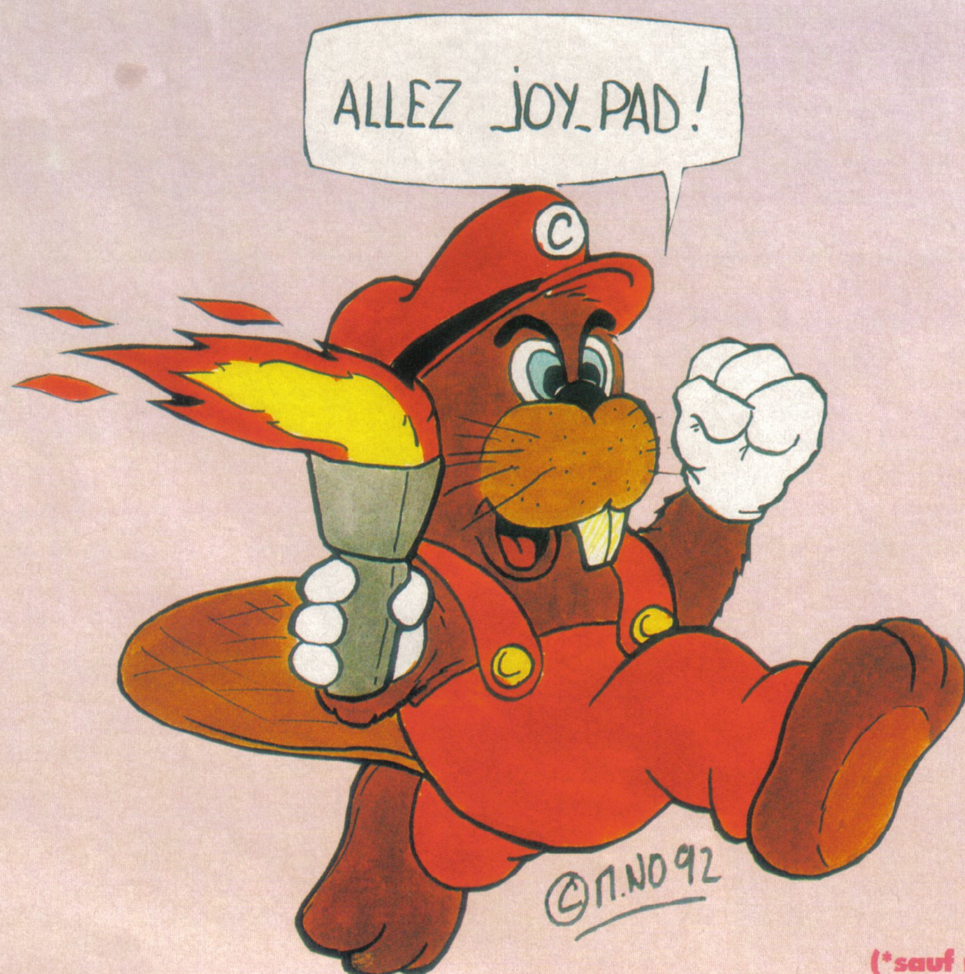
71%



3615 JOYPAD

OUVERTURE LE 15 AVRIL

C'EST SÛR...!*



(*sauf retard)

GRAND CONCOURS SHOOT AGAIN/JOYPAD

Gagnez un Méga-CD grâce à Shoot Again!



LES QUESTIONS

1) Quelle est la station de métro la plus proche de Shoot Again?
2) L'un des numéros de téléphone de Shoot Again comporte deux fois le même nombre à deux chiffres. Quel est ce nombre?
3) (c'est surtout des questions sur Shoot Again, vous avez remarqué?) Quel nombre obtient-on si l'on additionne le code postal, le numéro de la rue et le numéro du bus qui mène à Shoot Again?
4) (très très facile) Quel est le mot qui suit "Shoot"?

LES LOTS

1er prix: un Mega-CD!
2ème au 16ème prix: un jeu pour votre console (précisez la marque et le modèle)
17ème au 100ème prix: un pin's Shoot Again ou Joypad

LE REGLEMENT

1) Shoot Again et Joypad organisent un concours qui sera clos le 15 avril 1992 à minuit.
2) Tout le monde peut participer, sauf les membres de Shoot Again et Joypad, qui de toutes façons ont déjà un Mega-CD, des jeux et des pin's et en conséquence n'en ont pas besoin.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original.
4) Les gagnants seront prévenus individuellement.
5) En cas d'ex-æquo, les gagnants seront départagés par un tirage au sort.
6) Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles seront envoyés à l'agence France-Télécom de Paris-Jeanne-d'Arc, service Contentieux, où ils sont tellement, mais tellement bêtes qu'ils vont les manger.

Shoot Again

BULLETIN DE PARTICIPATION

à découper et à renvoyer à Joypad, Concours Shoot, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris avant le 15 avril à minuit.

Nom:.................................... Prénom:.................................... Age:..........
Adresse:..
Code postal:.............................. Ville:..
Marque et modèle de votre console:...
Réponse 1:.................................... Réponse 2:......................................
Réponse 3:.................................... Réponse 4:......................................

ASTUCES

Vous aussi, envoyez-nous vos plans, aides, trucs, astuces, solutions. Vous pouvez gagner 50F par truc, et une cartouche de jeu pour un plan ou une solution !
Un truc qui permet d'avoir des vies illimitées, de l'énergie infinie, de sauter des tableaux : vous touchez un chèque de 50F si nous le publions.
Le plan d'un jeu (complet) ou une solution complète : vous gagnez une cartouche de jeu pour votre console.
Vous pouvez aussi envoyer vos aides et conseils : c'est pas payé, mais ça fait toujours plaisir aux autres.
Attention : vous devez avoir trouvé vous-même ces trucs. Inutile de les recopier dans la doc du jeu ou dans des journaux, même étrangers, nous sommes très vigilants !

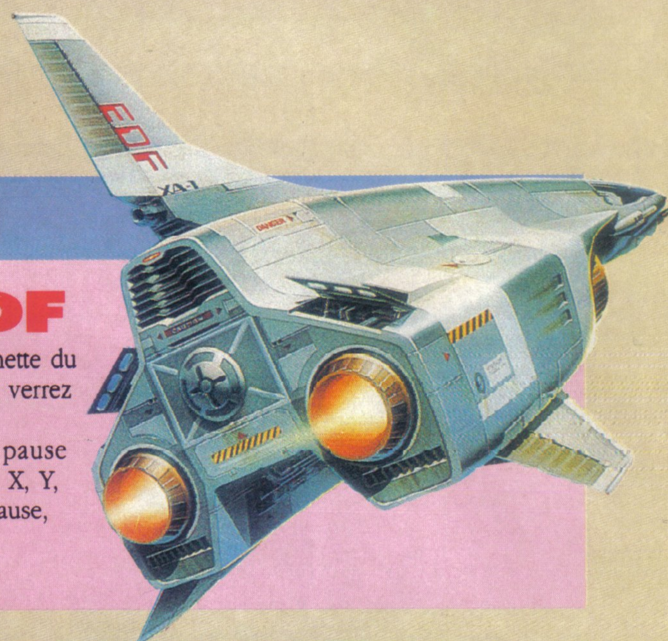
JOYPAD
Trucs/Astuces
103, bd Mac Donald
75019 PARIS

Salut les p'tits malins, toujours en quête d'astuces et de soluces?
J'espère que vous allez profiter de vos courtes vacances du mois de mars (pour ceux qui en ont!) pour vous éclater à donf sur vos nouveaux jeux et nous faire connaître vos supers astuces, nous comptons toujours sur vos talents de mega-joueurs pour éclater de l'alien ou retrouver le Saint Graal.
Allez, hop! Au boulot, tous! Et à la prochaine!

Stef

super famicom

SUPER EDF

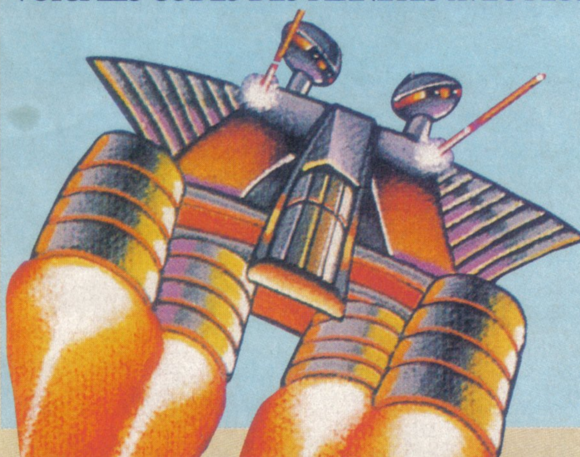


Pendant le jeu, appuyez avec la manette du 2e joueur sur L, R, et bas, et vous verrez votre niveau d'armement augmenter.
Dans le même genre, faites une pause pendant le jeu, et appuyez sur A, B, X, Y, L, R, haut, bas, et, en enlevant la pause, vous verrez que vous êtes en "non-damage mode".

nintendo

SOLAR JETMAN

VOICI LES CODES DES PLANETES AVEC PLUSIEURS VIES!!



PLANETE 2: KLB PBN BBM KGB
PLANETE 3: KBB DPL HBR XHB
PLANETE 4: KQB DGG DBX VHB
PLANETE 5:KHD ZLG DBG BHB
PLANETE 6: KLD GBB DBM KHB
PLANETE 7: KQD BQQ LBR VHB
PLANETE 8: KGD THN BBX WHB
PLANETE 9: HBG TMP LBG KHB
PLANETE 10: KDG NNN KBM QHB
PLANETE 11: KQG XPM QBR DHB
PLANETE 12: HHG LDG BBX WHB
PLANETE 13: KGH WGG BBG DHB

nec

NINJA GAIDEN



Pour avoir 6 vies au lieu de 3, faites, à la page de présentation: BAS ET BOUTON I en même temps en restant appuyé pendant 3 secondes; les textes de la page de présentation deviendront alors bleus.

Toujours à la page de présentation, si l'on fait en même temps BAS, SELECT, BOUTON I et BOUTON II, les textes japonais seront remplacés par des textes anglais.

game gear

PSYCHIC WORLD

- LA PLANETE ROUGE (PREMIER MONSTRE DE FIN DE NIVEAU) : Prenez l'option d'invincibilité, allez devant le monstre et tirez vers la gauche. Quand le monstre est tué, prenez l'option qu'il libère. C'est le tir de glace.

- LE LION (DEUXIEME MONSTRE DE FIN DE NIVEAU) : Prenez l'option d'invincibilité, tirez vers la droite toujours avec l'arme du début. Quand le monstre est mort, ramassez l'option qu'il libère. C'est le tir de feu.

- LA PLANTE CARNIVORE (TROISIEME MONSTRE DE FIN DE NIVEAU) : Prenez l'option d'invincibilité, prenez le tir de feu et tirez vers la droite. Une fois le monstre mort, ramassez l'option qu'il laisse derrière lui. Il s'agit d'un tir de feu plus puissant.

- LA LICORNE (QUATRIEME MONSTRE DE FIN DE NIVEAU) : Prenez l'option d'invincibilité, prenez le tir de feu, mettez-vous le plus près de lui et répétez cette opération : sautez et tirez. Quand le monstre est mort, ramassez l'option qu'il laisse derrière lui. Il s'agit de la spirale.

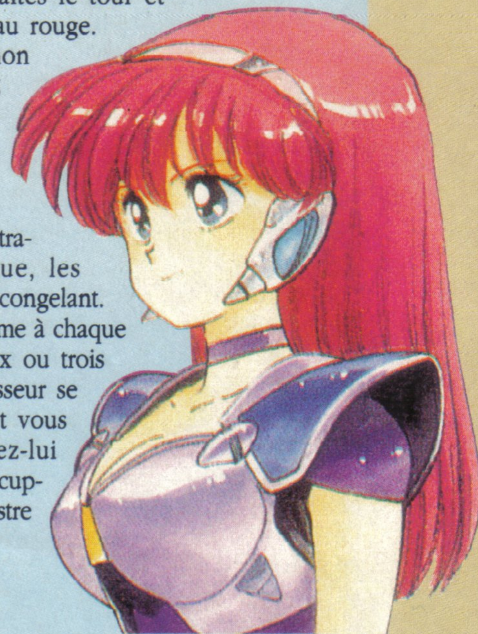
-LE ROBOT (CINQUIEME MONSTRE DE FIN DE NIVEAU) : Prenez l'option d'invincibilité, prenez l'option spirale et laissez-vous aller sur lui en tirant dessus. Quand le monstre est mort, ramassez l'option qu'il laisse derrière lui. Il s'agit d'un tir de glace.

- LE SORCIER (SIXIEME MONSTRE DE FIN DE NIVEAU) : Prenez l'option d'invincibilité, prenez l'option spirale, mettez-vous le plus à droite possible en hauteur et tirez vers la gauche.

- TROIS POUR UN (SEPTIEME MONSTRE DE FIN DENIVEAU) : Vous êtes dans un couloir avec deux échelles vers le bas et deux vers le haut. Allez à gauche, il y a une salle avec de petits monstres à détruire qui vous donnent de l'énergie.
A droite, il y a un monstre que vous avez déjà rencontré, La plante carnivore. Il faut utiliser la même méthode que pour la première plante carnivore rencontrée au troisième niveau. Ensuite, ressortez, montez à l'échelle. Allez à gauche, le sorcier vous attend. Il faut le tuer comme vous avez tué le sorcier rencontré au cinquième niveau. Ensuite, allez à droite, un démon vous attend. Tuez-le en prenant l'invincibilité et la première arme que vous avez eue. Ensuite, ressortez de la pièce et entrez une nouvelle fois; une porte s'est ouverte.

- POUR TUER LE DERNIER ENNEMI, vous arriverez en face de la soeur de Lucia. Paralysez-la avec le canon congelant et allez à l'échelle qui se trouve au-dessus d'elle. Faites le tour et vous apercevrez un cerveau rouge. N'essayez pas d'entrer sinon vous allez mourir. Prenez votre bouclier et mettez-vous dans le creux en-dessous du rayon vert. Ensuite, prenez dans l'ordre, le canon hydro, le canon ultra-sonic, le canon psychique, les boules de feu et le rayon congelant. Tirez un coup de chaque arme à chaque fois et répétez l'action deux ou trois fois. Ensuite, vous le professeur se transformera en monstre et vous envolerez avec lui. Foncez-lui alors dessus sans vous préocupper de votre vie et le monstre se détruira à tout jamais.

(DORVILLE Daniel)



game boy

BART SIMPSON



Voila une petite astuce qui vous permet de couper la musique pendant le jeu (si elle venait à vous prendre un petit peu trop la tête!)

Faites : PAUSE et appuyez sur A !

nintendo

ROBOWARRIOR

Voici une astuce qui vous permettra de passer à travers murs et obstacles:
Appuyez sur START puis SELECT et B en même temps, puis, tout en gardant ces deux touches enfoncées, appuyez sur START. Maintenant pendant le jeu, en maintenant SELECT et B, vous passerez à travers les murs.
-Pour avoir des armes infinies, prenez la méga-bombe et le spider, appuyez sur SELECT et mettez le curseur sur la capsule d'énergie.
Gardez enfoncée la manette en HAUT-GAUCHE de la deuxième manette, et appuyez sur le bouton A de la première manette 2 fois.
-Pour choisir son niveau, après avoir eu les armes infinies, pressez SELECT, puis HAUT et GAUCHE et SELECT en même temps. OUF!

(NISTOUR laurent)

Stef

ASTUCES

nec

SUPER LONG NOSE GOBLINS

- Niveau 2 : 612094
- Niveau 3 : 461624
- Niveau 4 : 461844
- Niveau 5 : 462046
- Niveau 6 : 462633



• AU PREMIER NIVEAU, le gardien est sensible juste au-dessus des yeux.

• AU DEUXIEME NIVEAU, il y a une zone bonus juste en-dessous de l'escalier.
Pour sortir, il faut détruire la cinquième pierre. Le monstre de fin de niveau est sensible quand on lui tire dans le ventre. Faites attention au chapeau conique.

• AU TROISIEME NIVEAU, Le gardien du niveau cache deux autres personnages.
La tête est sa zone sensible. Attention à la hache de Jason et aux griffes de Freddy.

• AU QUATRIEME NIVEAU, juste après le mur, allez tout de suite dans l'eau, prenez le passage dans la pierre et celui d'après. Attention aux crabes.
Juste au-dessus de l'homme qui marche au fond de l'eau, vous trouverez un petit passage. Faites-vous toucher pour avoir la taille minimum. Empruntez ce passage. Le colis renferme un diable qui vous donne une trentaine de vies.
Le gardien de niveau change de forme deux fois. La tête est sa partie sensible. Attention au paravent du mime, à la hache de Jason et aux griffes de Freddy.

• AU CINQUIEME NIVEAU, pour avoir le gardien de niveau, il faut remonter à la surface. Tirez dessus et redescendez à chaque fois qu'un iceberg passe, jusqu'à ce qu'il se divise. A ce moment, il faut tirer sur la pieuvre qui tourne autour de vous. Le monstre et le bateau exploseront.

• AU SIXIEME ET DERNIER NIVEAU, pour détruire le gardien, il faut rester à gauche et tirer tout en montant et en descendant. Il est préférable d'avoir les trois oiseaux.

(VAUTHIER Raoul)

megadrive

TOE JAM & EARL

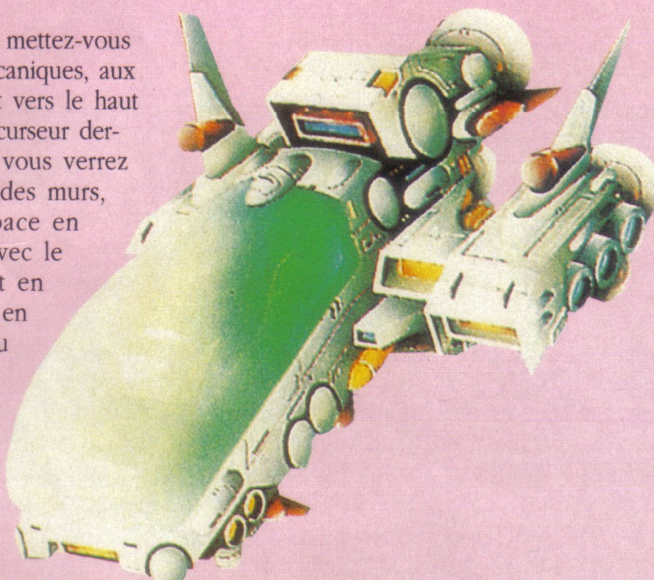


Au niveau 1, si vous possédez un rocket skate, les Icarus Wings ou bien encore la bouée. Dirigez-vous en bas à gauche de la carte, vous y découvrirez une île. Ramassez les deux cadeaux s'y trouvant, puis tombez dans le trou qui est au milieu de l'île, et hop! vous voilà tombé au niveau 0! bonne continuation!

master system

R TYPE

Arrivé au quatrième tableau, mettez-vous devant le mur de cellules mécaniques, aux trois-quarts du bas en partant vers le haut de votre écran. Mettez votre curseur derrière votre vaisseau. Quand vous verrez deux espaces délimités par des murs, entrez dans le premier espace en haut, collez votre curseur avec le vaisseau contre le mur tout en tirant. Votre écran clignotera en blanc; vous êtes arrivé au Super Stage BGM avec un tout nouveau tableau et une nouvelle musique. Attention, cette opération se fait une seule fois.



game boy

BOXXLE

ET HOP! VOICI LES CODES DE TOUS LES NIVEAUX

NIVEAU 1: BDBD
NIVEAU 2: DBBD
NIVEAU 3: GBBG
NIVEAU 4: HBBH
NIVEAU 5: JBBJ
NIVEAU 6: KBBK
NIVEAU 7: LBBL
NIVEAU 8: MBBM
NIVEAU 9: NBBN
NIVEAU 10: PBBP
NIVEAU 11: QBBQ

master system

SHINOBI

Mettez la manette en bas et appuyez sur le bouton 2 pendant la page de présentation pour choisir votre tableau et niveau de départ.

nintendo

POWER BLADE

Pour écouter toutes les musiques et les sons de ce jeu, appuyez simultanément sur SELECT et DIAGONALE HAUT DROITE sur la manette 1, et bouton A, B et DIAGONALE BAS GAUCHE sur la manette 2 ; pressez ensuite START sur la manette 1, et voilà!



nintendo

LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

Voici ce qu'il faut faire pour finir le jeu.
DANS LA PREMIERE PARTIE :
Parler avec Marine, ce qui vous permet d'accumuler du Cosmos. Ensuite, mettez toute la gomme et en un coup vous la terrassez. Pour Cassios, combattez tout de suite et employez la même dose qu'avec Marine et à vous l'armure.
DANS LA DEUXIEME PARTIE :
Allez voir Sahori qui se trouve dans la troisième chambre à droite puis allez à l'orphelinat où vous attend la copine de Seiyar. Après un brin de causette, allez à l'hospital mais avant de franchir le seuil, retirez-vous des points de santé avec le bouton B. Puis allez à l'hospital, vous aurez ainsi regagné du Cosmos. Faites ceci pendant tout le jeu, mais attention car pour que cela fonctionne, il faut avoir combattu. Après vous être fait requinquer, allez au colisée puis mettez votre armure pour battre Shiryu.
Parlez-lui puis combattez; la meilleure façon pour le battre est de gagner l'offensive en mettant moins de P.D. que de P.C. Après le chevalier du dragon, parlez avec le chevalier du cygne, puis combattez-le avec la même technique que pour celui du dragon. Vous n'êtes pas obligé de parler avec Andromède. Après les avoir tous battus et quand Phoenix a volé l'armure, rendez-vous à l'hospital puis à l'entrée du parc où vous rencontrerez l'un des sbires de Phoenix qui détient l'un des morceaux de l'armure d'or. Puis retournez à l'hospital. Allez ensuite chez Kido où l'on vous donnera de nouvelles indications. Allez chez le maître, descendez vers la cascade, entrez dans la grotte puis remontez sur la droite jusqu'à un petit rebord. A ce moment là, appuyez sur la diagonale haut et droite de la manette et vous voilà dans la grotte.
Après être allé chez Mo, sélectionnez le Mont Fuji.
DANS LA TROISIEME PARTIE :
Cette partie est constituée du combat contre les quatre chevaliers noirs et d'Iki. Il vous faut vous repérer dans ce dédale de caverne. Le meilleur moyen est de sélectionner le Mont Fuji quand vous êtes perdu, ainsi vous recommencerez depuis le début. Entrez dans la première caverne, ne bougez plus puis allez vers la droite, vous rencontrerez un autre sbire de Iki. Ne lui parlez pas. Sachez que deux chevaliers noirs, dragon et pégase, se trouvent à gauche de l'écran et que les deux autres se trouvent à droite. Il vous faut donc toujours aller soit vers la gauche soit vers la droite ; de plus, le chevalier du dragon et d'Andromède se trouve dans une caverne verte, le chevalier du cygne se trouve dans une caverne bleue et le chevalier pégase se trouve dans un trou qui est situé au bout de la première caverne après la tête de mort. Pour trouver Iki, il faut revenir au début du Mont Fuji, tout parcourir sans rentrer dans les cavernes et vous voilà devant Iki.
DANS LA QUATRIEME PARTIE :
Allez voir Sahori qui a changé d'endroit. Il vous faut aller dans le deuxième couloir accessible par une porte dans une chambre. Puis allez voir le maître, ensuite allez dans votre appartement. N'oubliez pas d'aller à l'hospital. Le chevalier du cygne vous dira d'aller au parc, là-bas, vous trouverez Docrate. Combattez-le. Puis allez à l'hospital, retournez chez Kido. Le valet Tatsoumi vous demandera d'aller chercher l'armure d'or au Planétarium. Pour la trouver, allez dans le deuxième couloir de la maison Kido. Puis entrez dans la chambre dont les murs sont gris et rentrez à gauche du mur central et là vous serez dans le planétarium. Allez ensuite au Colisée. Affrontez Docrate, puis lorsque vous êtes en bas de la montagne. Montez tout le temps et vous reviendrez au Colisée après avoir combattu le chevalier du corbeau. De retour au Colisée, évitez au maximum les chevaliers d'argent tant que vous n'êtes pas allé à l'hospital. Puis affrontez- les! Vous affronterez Dante, Capella, Mysti (du côté du port) et Babel. Lorsque vous les aurez tous battus, allez voir Sahori puis le maître. Attention, lorsque vous serez sorti de chez Kido, un chevalier d'or, celui du lion, vous attendra à la porte. Après l'avoir vaincu, vous pourrez aller au sanctuaire. N'oubliez pas de faire le plein à l'hospital. Lorsque vous irez au sanctuaire, vous allez commencer par combattre Sheena. Puis lorsque vous l'aurez battu, laissez vous mourir, vous pourrez ainsi revenir à l'hospital. Il vous faut au moins quatre cent vingt cinq points de Cosmos pour avoir une chance dans la première partie du sanctuaire.



DANS LA CINQUIEME PARTIE
(Première partie du sanctuaire) :
Après avoir franchi les gouffres, continuez votre chemin et rentrez dans la maison bleue de Marine. Puis affrontez Cassios et continuez vers la droite, c'est à partir de cet instant qu'il faudra au maximum économiser vos points de santé et vos points de Cosmos.
En effet, car maintenant, vous ne pourrez plus aller à l'hospital, ni ailleurs.

Il y a deux statues d'Athena dans cette partie du jeu, qui vous donneront chacune cent points de Cosmos. Attendez avant de les utiliser. La première statue est sur la gauche de l'écran dans une caverne bleue.
La deuxième statue est dans la caverne située à l'extrême droite du jeu. Il faut tomber dans le trou marron situé au bout de la caverne puis aller à gauche. Les chevaliers d'argent se trouvent en haut. Au milieu des montagnes, il y a Misti, Babel, Moses (parlez lui), Babel et Docrate qui sont sous un porche. Asterion est à côté de l'entrée d'une caverne vers le haut et au milieu. Lorsque vous les aurez tous combattus, allez vers la droite et montez sur la deuxième montagne. Vous verrez Persus Argol et juste en- dessous se trouve Marine avec le bouclier d'Athena. Cette partie est très dure, n'hésitez pas à prendre le code lorsque vous la commencez, ceci vous permettant de reprendre depuis le début si vous vous êtes trompé.

DANS LA SIXIEME PARTIE
(Deuxième partie du santuaire et fin du jeu) :
Pour accéder à la deuxième partie du sanctuaire, il vous faut après avoir eu le bouclier et battu Persus Argol, vous laisse mourir. Je vous laisse le choix sur la manière, il en existe tellement. A première vue, cette partie vous semblera impossible car il vous reste très peu de Cosmos pour combattre les chevaliers d'or. Pour retrouver un maximum de Cosmos, poursuivez votre chemin au lieu d'affronter le premier chevalir d'or, continuez jusqu'à ce que vous trouviez sur l'autel d'Athena, là, celle-ci vous donnera cent points de Cosmos et vous en redonnera tant que vous voulez si vous avez combattu avant. Parlez avec le premier chevalier d'or mais pas avec les autres. Plus vous avancerez et plus ils seront durs.
Avant d'affronter le dernier chevalier d'or, le chevalier du gémaux, faites le plein de Cosmos et de point de santé. Avec le bouton A, vous pouvez vous retirez des points de Cosmos pour les ajouter à vos points de santé.
Ainsi, vous serez prêt pour le grand pope. Pour le battre facilement, mettez tout le paquet en P.O., P.A. et P.C. et ne mettez pas tout en P.D., laissez à peu près un échelon non rempli. Vous gagnerez ainsi l'offensive mais n'oubliez pas de parer. Après avoir combattu le deuxième chevalier des gémaux, entrez dans la salle du grand Pope. A partir de cet instant, Athena ne vous donnera plus de points de Cosmos. Sautez tout au bout de la salle avec votre armure pour affronter Arllès. Après l'avoir battu, sortez vers la gauche et allez rejoindre Sahori devant l'autel d'Athena et vous aurez enfin fini "Les Chevaliers Du Zodiaque".

(GRANDSIMON Luc)



nec

CADASH

Avant tout, le choix du personnage.
Le magicien est faible mais sa magie vient à bout des chefs les plus coriaces.
Le barbare est puissant mais son épée n'a pas assez de portée.
Le clerc a une arme de portée variable et sa magie est utile (bouclier, énergie).
Le ninja a des projectiles faibles au début, mais véritablement mortels par la suite. Sa puissance de saut est la plus évoluée.
Si vous jouez en seul, je vous conseille la jeune fille ou le ninja. Si par contre, vous êtes plus expérimenté, prenez le magicien.
Si vous jouez à deux, la combinaison parfaite est le magicien et le ninja.

PREMIER MONDE

Au début, sortez du château et allez dans le premier labyrinthe. Allez à droite en tuant les Slimes. Entrez par la porte, allez à gauche en tuant les Trolls et les Slimes. Arrivé à l'eau, ne continuez pas mais revenez vers la droite en faisant un massacre. Faites des allers-retours jusqu'à atteindre le niveau quatre. Ensuite, allez à gauche en sautant sur les plates-formes et passez par la porte. Allez à droite mais ne descendez pas la pente. Faites apparaître à chaque fois des squelettes et tuez-les pour atteindre le niveau cinq. A ce moment, vous devez tuer les squelettes d'un coup dans les jambes, sinon passez au niveau six.
Descendez la pente, quand un squelette apparaît, sautez et donnez des coups en diagonale. Tout au bout, descendez par la corde et allez à droite.
Sautez par dessus l'oeil qui apparaît en montant à la corde. Allez à droite, commencez à descendre la corde mais attendez que l'araignée soit partie pour continuer. Tuez les araignées dès qu'elles apparaissent en évitant leurs toiles. Continuez à droite en évitant les roches des volcans.
Passez la porte et voici le premier monstre de fin de niveau.
C'est un gros tas de gélatine. N'arrêtez pas de le frapper et pour éviter ses tirs, baissez- vous un peu avant ses points de chute. Quand le monstre est mort, ramassez l'or et passez par la porte de droite.

DEUXIEME MONDE

Discutez avec le vieil homme, il ouvre la grille. Allez dans le téléporteur et vous voilà dans le premier village. Achetez un fouet plus puissant dans l'armurerie, reprenez votre énergie dans l'hôtel, discutez avec la vieille femme qui vous donne une clef, achetez le maximum de feuilles chez l'herboriste. Les feuilles servent à vous ressusciter avec dix points de vie. Vous pouvez aussi acheter une ou deux fioles de contre-poison. Il existe un sort qui a le même effet qu'une fiole de contre-poison. Vous pouvez aller à l'entrée du deuxième labyrinthe. Allez à droite, descendez par la corde mais n'allez pas dans l'eau, allez à gauche. Tuez les grenouilles puis les hommes préhistoriques, franchissez la porte. Allez à gauche, descendez la pente pour tuer les hommes préhistoriques qui montent. Baissez-vous devant eux et frappez. Passez la porte. Allez à droite, des mains géantes sortent de terre. Passez la première, puis mettez-vous au milieu des deux suivantes et enfin passez la dernière. Continuez votre chemin en tuant les poulpes qui sortent de terre. Après environ deux portes, vous arriverez devant une grille que vous ouvrirez avec votre clef. Tuez les trois poulpes puis descendez, il y a deux portes. Prenez celle de gauche, il y a le deuxième monstre, une pieuvre géante. Frappez la tentacule en envoyant votre chaîne devant et en diagonale à gauche, tout en évitant les tirs du monstre. Quand il est mort, prenez l'or puis mettez- vous à gauche de la fille attachée au poteau. Frappez en diagonale vers la droite jusqu'à la porte de droite que nous avons vue tout à l'heure. Elle plonge dans le bassin, se transforme en sirène et vous donne un collier qui vous permet de respirer sous l'eau.
Retournez à la salle de la pieuvre et passez par la porte de gauche.
Continuez à droite, il y a des statues qui font tourner des chaines avec des boules pointues au bout. Pour passer, utilisez le sort de protection, le personnage est alors entouré d'une aura bleutée. Ce sort ne coûte que trente points de magie.



Foncez sans vous arrêter, à droite. Continuez jusqu'à la porte. Vous vous retrouverez sous l'eau, grâce au collier, vous pouvez continuer. Allez à droite en tuant les gros poissons, quand ils ferment et ouvrent leurs yeux, ils lancent un éclair. A droite, passez la porte. Allez à gauche mais ne prenez pas le téléporteur, prenez la porte à gauche. Entrez dans l'armurerie et achetez une armure plus puissante. Sortez et prenez la porte de gauche. Vous êtes sous l'eau, allez à gauche jusqu'à la porte en tuant les poissons. Normalement, vous êtes au niveau quatre, tuez les poissons jusqu'à atteindre le niveau huit.
Maintenant passez la porte.
Vous êtes au début du deuxième labyrinthe. Montez à la corde jusqu'en haut, allez à gauche, vous Êtes au premier village. Faites le plein d'énergie puis revenez par le même chemin jusqu'au téléporteur du deuxième labyrinthe.

TROISIEME MONDE

Vous êtes près d'une corde, descendez tout en bas. Il y a une porte qui donne sur un village de nain. Celui qui se trouve en haut à gauche peut vous vendre un objet qui augmente votre maximum de points de vie de huit points pour cinq cents pièces d'or mais je vous le déconseille vivement. Allez à gauche, après le village. Des Golems de pierre vous attaquent, montez les marches, tuez les araignées et les Golems de pierre, passez la porte. Continuez à gauche en tuant les Golems de pierre. Si vous leur tournez le dos, ils vous arrivent dessus beaucoup plus vite. Puis, descendez la pente; si il y a des Golems de pierre des deux côtés, tuez-en un puis occupez-vous de l'autre. Vous arrivez à un lac, puis plus loin, une porte. Derrière se trouve le troisième monstre de fin de niveau. Il s'agit d'un ver de terre géant. Frappez-le à la tête quand il est déplié. Quand celui-ci est définitivement mort, ramassez l'argent et le parchemin bleu qu'il laisse derrière lui. Maintenant, revenez au village des nains et remontez à la corde du début. Deux solutions, soit vous reprenez le raccourci du deuxième labyrinthe pour faire le plein d'énergie, soit vous allez à la première intersection au-dessus du village. Dans ce dernier cas, il doit vous rester au moins un bouclier assez puissant et de quoi en invoquer un autre, c'est à dire une trentaine de points de magie.

QUATRIEME MONDE

La première fois, il vaut mieux retourner au village. Quoi que vous fassiez à cette première intersection, vous faites apparaître une corde grâce au parchemin du ver. Passez la porte après la corde. Allez à gauche et montez à la première corde puis allez à gauche. C'est le quatrième monstre de fin de niveau qui se dresse devant vous. Il s'agit de la fleur géante.

Balsano Patrick
Aulnay-sous-Bois
A SUIVRE...

SPECIAL ASTUCES
ACTION REPLAY

Et hop!, une nouvelle rubrique fait son apparition parmi les astuces, destinée aux possesseurs de ce petit bijou qu'est l'Action Replay. En effet cette cartouche vous permet de modifier la quasi totalité des paramètres de n'importe quel jeu sur Megadrive: vies infinies, armes illimitées, temps illimité, invincibilité et j'en passe... Bref, d'arriver plus facilement à la fin de toutes vos aventures consoliennes.

REVENGE OF SHINOBI (cartouche GENESIS)
Grâce à ce code, vous aurez des vies infinies:
009E4 66002

MERCS (cartouche MEGADRIVE JAPONAISE)
Bombes infinies:
0080B 8C351
Energie infinie:
00B09 44E71

QUACKSHOT (cartouche GENESIS)
Pour démarrer le jeu avec 7 vies:
00502 60007
Invulnérabilité à l'attaque de l'ennemi.
005E1 0600C

QUACKSHOT (cartouche MEGADRIVE JAPONAISE)
Pour démarrer le jeu avec 7 vies:
0050A C0007
Invulnérabilité à l'attaque de l'ennemi:
005ED E600C

SPACE HARRIER (cartouche MEGADRIVE JAPONAISE)
Pour commencer le jeu avec 10 vies:
006CD 4000A

ARROW FLASH (cartouche MEGADRIVE JAPONAISE)
Un code qui vous donne 10 mega armes par vie:
00A67 4000A

SUPER THUNDER BLADE (cartouche MEGADRIVE JAPONAISE)
Ce code rend l'hélicoptère invulnérable pendant la phase d'attaque en 3D (hélicoptère vu de dos)
007A3 64A38

CRACKDOWN (cartouche MEGADRIVE JAPONAISE)
Code donnant des tirs infinis pour BEN:
02882 E6002
Même chose mais pour ANDY:
0288E 86002

OUTRUN (cartouche MEGADRIVE JAPONAISE)
Temps infini, pour rouler tranquille et admirer le paysage:
0035A 84A10

SWORD OF SODAN (cartouche ELECTRONIC ARTS)
Vies infinies:
00474 26002

HELLFIRE (cartouche MEGADRIVE JAPONAISE)
Encore et toujours des vies infinies:
002A1 C6004

Stef

ASTUCES

nintendo

GREMLINS II

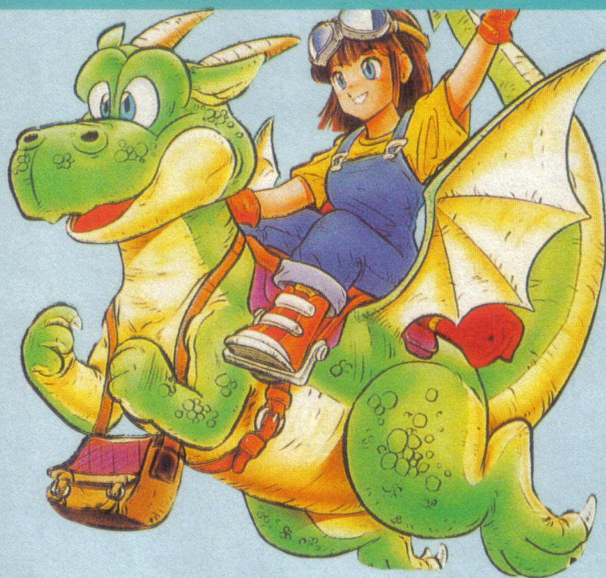


ET HOP! TOUS LES CODES DES DIFFÉRENTS NIVEAUX DE GREMLINS II

NIVEAU 1.1: GBQK NIVEAU 1.2: BVKF NIVEAU 2.1: DXNH
NIVEAU 2.2: CGMW NIVEAU 3.1: NJTD NIVEAU 3.2: ZFPJ
NIVEAU 4.1: SHMC NIVEAU 4.2: VLBB NIVEAU 5.1: NXRD

BONNE CHASSE AUX GREMLINS!!

nec



DRAGON EGG

Pour avoir un petit sound test, il faut ,quand on vous demande START ou CONFIG, faire, haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, 2, 1, et apparaitront alors des égaliseurs.

(GREG)

nintendo

LOW G MAN

Pour commençer avec 8 vies dans Low G Man, entrez le mot de passe suivant: LOBB

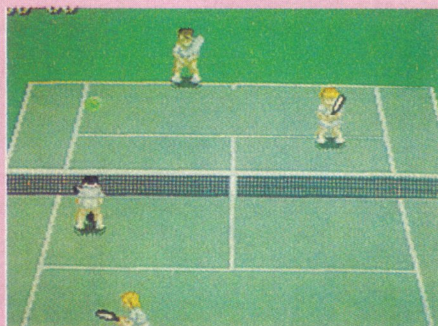
super famicom

SUPER TENNIS

DANS LE CIRCUIT MONDIAL, TAPEZ LE CODE:

ZP203XZ TL5VCQ2
H5R6N6J 4LVBHV8
66F7C6P DJSTK8X
D3HTHBS VRX

Il ne vous restera qu'à gagner le dernier open pour être number one!



megadrive

STORMLORD



Faites une pause pendant le jeu, puis appuyez sur le bouton A quatre fois, le bouton C deux fois, le bouton B trois fois, ensuite bouton C et bouton A.

Vous voilà propriétaire de neuf vies!

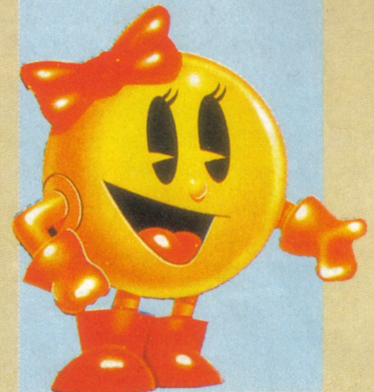
Vous pouvez utiliser cette astuce n'importe où dans le jeu.



lynx

MRS PACMAN

Pendant le jeu et en mode normal, appuyez sur pause et sur les boutons suivants:
A, A, B, OPTION 1
A, A, B, OPTION 1
Un éclair apparaîtra en haut de l'écran.
Revenez au jeu et appuyez sur B.
Mrs Pac Man sera ainsi plus rapide que ses ennemis.



nec

RAIDEN

Pour avoir 6 continues, il faut appuyer simultanément sur Select, les boutons I et II, et manette vers le HAUT, tout ceci pendant l' écran des continues.

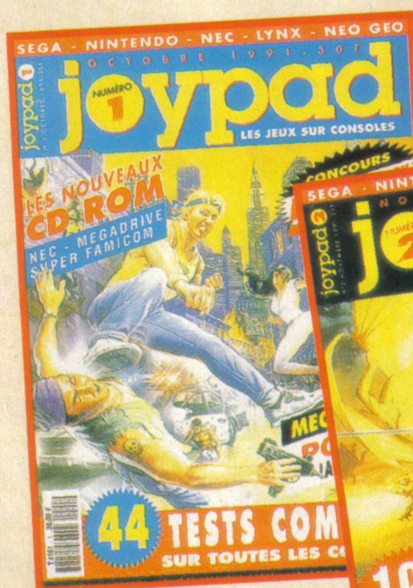


JUSTE POUR GOUTER!

JE M'ABONNE POUR 6 MOIS:

130F AU LIEU DE 180F!

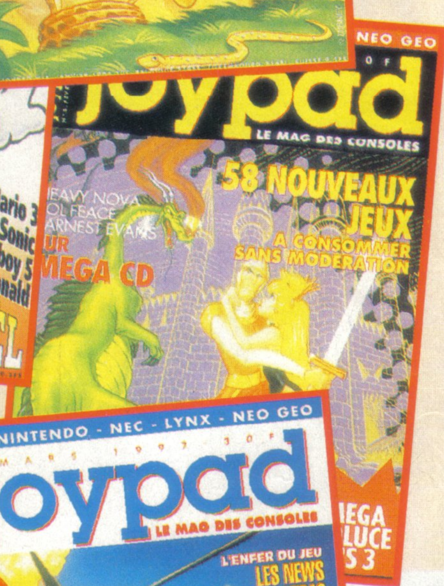
Je suis prudent. Joypad me plaît, c'est vrai, j'ai une console, c'est vrai aussi. Mais voilà: et si c'était la fin du monde demain? J'aurais payé un abonnement d'un ou deux ans pour rien. Là, avec cette formule, je peux m'abonner pour six mois seulement, faire un test, en quelque sorte. Si au terme de ces six mois le monde n'a toujours pas sauté, je pourrai considérer un abonnement plus long. Je compte sur vous pour que le monde ne saute pas. Et en plus, l'abonnement pour six numéros ne me coûte que 130 francs au lieu de 180! Sauver le monde à ce prix-là, c'est vraiment pas cher! Je m'abonne!













Pour commander les anciens numéros, envoyez-nous un chèque, 30 F par exemplaire commandé (40FF pour la CEE)

BULLETIN D'ABONNEMENT

à découper ou à recopier et à renvoyer à Joypad, Service Abonnements et Protection de la Planète, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris, avec votre règlement en chèque.

Nom:..Prénom:..

Adresse:..

Code postal:........................Ville:..

Votre console:..Votre âge:....................

ATTENTION : Pour les pays de la C.E.E, abonnement 6 mois - 6 numéros = 180 FF

SEGA

Achat

22 N° 22001
Ach. sur MD : EA Hockey ou Robocod à 250 Frs, ou échange contre Mickey. URGENT ! Contacter Antoine, après 18h, au (16) 96 31 19 28.

11 N° 22002
Ach. jx pour MD, étudie toute proposition. Téléphoner au (16) 68 20 16 65 HB, ou au (16) 68 20 07 77 HR, demander Max-Olivier Cazals, prix devant varier entre 100 et 250 Frs.

62 N° 22003
Cherche jeux MD : Spiderman, Eswat, etc... de 150 à 200 Frs pièce. Vds. Coregraphx + 5 jeux : 1100 Frs (uniquement sur région Lens-Lille). Contacter Gregory au 21 74 53 48 après 17h30.

72 N° 22004
Ach. jx Master System : Astérix 150 Frs, Donald 100 Frs, Sh of the Beast 100 Frs, Populous 100 Frs, et Vds. sur SMS : Sonic 150 Frs. Contacter Zukwski, 136 ave Jean Mac, 72100 Le Mans, ou au (16) 43 86 16 46 vers 18h.

78 N° 22005
Ach. SEGA MD + 2 manettes + 2 jx (1 Plate Forme + 1 Beat Them All), le tout : 700 à 900 Frs (région parisienne uniquement). Contacter Romain au (1) 39 52 72 27 après 18h, tous les jours, sauf le mercredi.

95 N° 22006
Ach. sur MD : F22, NHL Hockey, Lakers vs Celtic, prix : 225 Frs. Vds. Monaco GP, Mystic Defender, Facty Tale à 200 Frs. Contacter Léonard au (16) 39 89 81 78 si possible en région parisienne.

13 N° 22270
Ach. jx MD de 200 Frs et plus. Vds. Wing Commander(PC), ou Ech. contre 1 jeu MD. Contacter Sylvie, au (16) 91 54 48 65.

89 N° 22271
Ach. Ech. Vds. jx MD, GG, GB. Contacter julien, au (16) 86 62 67 39.

16 N° 22272
Ach. tous jx sur Lynx, MS 1 et 2, GG, entre 90 et 125 Frs. Contacter Olivier, au (16) 45 66 35 53 après 20h.

45 N° 22273
Ach. jx MS et MD Fra ou Jap. Contacter Mathieu, au (16) 38 96 08 20 après 17h.

93 N° 22194
Ach. Ech. Vds. jx pour GB et MD (prix bas), si non Ech. jx GB contre jx MD. Contacter Ralph, au (1) 48 55 06 93 laisser un message, réponse assurée.

62 N° 22133
Ach. sur MD (Fr) : Mercs ou Thunder Force 3. Contacter Laurent Stéphane, après 17h, au (16) 21 79 81 55

Echange

60 N° 22119
Ech. MD neuve + 14 jx (nouveautés), garantie 8 mois, contre Neo-Geo, avec jx. Contacter Cédric au 44 26 76 33.

N° 22007
Ech. jx MD : Wrestleball, Phantasy Star 2, XDR, Hard Drivin, contre simulations diverses. Téléphoner au (1) 34 15 82 93 après 20h.

29 N° 22008
Ech. jx MD : Deuil Crash, Gynoug, Populous, Golden Axe, Forgoten World. Cherche : Super Volley Ball, John Madden, Final Blow + tous les autres. Ach. Gameboy : 350 Frs, ou Ech. contre 2 jx MD. Contacter Benoît au (16) 98 56 59 84.

38 N° 22009
URGENT ! Ech. SEGA Master System, avec 2 jx : Alex Kid in Miracle World et Ace of Aces, contre une Nintendo. Téléphoner au (16) 76 40 02 10.

59 N° 22010
Ech. MD Jap + 10 jx, que des hits, contre Neo-Geo + 2 jx mini. Faire offres. Vds. Gameboy + 3 jx : 700 Frs ou échange contre NEC + 1 jeu. Vds. Blue Lightning sur Lynx : 160 Frs, port compris. Téléphoner, après 17h, au (16) 20 73 01 76.

91 N° 22011
Ech. jx MD : Vap or Trall, Sonic, Quakshot, Mercs, Immortal, Roaddrash, Fighting Master, Immortal, F22, Undeline, Golden Axe II, Toki, Musha, TF III, , Street Fighter II, EA Hockey, Altered Beast, Klax. Contacter David au (1) 69 42 95 19.

92 N° 22012
Ech. MD + 9 jx, 2 manettes P2, adapt, contre Supergrafx, 2 manettes, 3 ou 4 jx, ou Super Famille Com, 1 manette et 3 jx. Contacter Alexis au (1) 47 49 22 65 après 18h.

93 N° 22013
Ech. MD + manette + 6 jx (2 mois), contre Neo-Geo + manette + 1 ou 2 jx. Contacter Cédric Lamant, 14 allée Alain Mimon, 93360 Neuilly Plaisance.

94 N° 22014
Ech. jx MD, possède : Sonic, Street of Rage, Buster Douglas, Robocod. Cherche news, si possible (uniquement région parisienne, ou Paris). Contacter Frédéric au (1) 43 82 00 26.

94 N° 22015
URGENT ! Ech. MD + tous les meilleurs jx (Sonic, Quackshot, Mickey, Street of Rage, Strider, Shadow Dancer, World Cup, etc...), contre Super Famicom, ou Super NES + 1 jeu. Contacter Omar au (1) 45 47 99 84.

94 N° 22016
Ech. pour MD : The Revenge of Shinobi, contre James Pond II, ou contre Rolling Thunder II. Contacter Jean-Pierre ou Nicolas au (1) 48 77 36 14.

94 N° 22121
Ech. MD (Jap), état neuf + Joypad, etc..., contre Neo-Geo + 1 jeu, au besoin rajoute argent. Contacter Steve, au (1) 49 59 00 89.

49 N° 22274
Ech. jx MD : James Pond 1, Star Control, Golden Axe 1, Gaiares, contre Street Smart, Batman, ou Valis 3. Contacter Fabienne, au (16) 41 48 64 95.

94 N° 22275
Ech. jx MD + 6 jx (Sonic...) + adapt Jap + 2 Man, contre PC Engine GT + jx. Téléphoner au (1) 48 98 11 78 de 18h à 20h.

24 N° 22276
Ech. MD + 5 jx + 2 Man, contre SFC + 1 ou 2 jx + manette. Contacter Nguyen Paul, au (16) 53 63 18 83 ou 21 av du 108 RI, 2400 Bergerac.

N° 22277
Ech. jx MD : Out Run, Super Real Basket Ball, Golden Axe, contre NHL Hockey, Super Volley Ball, Rolling Thunder 2, Mercs, Road Rash. Contacter Rémi, au (16) 41 67 00 74.

95 N° 22278
Ech. MD + 7 jx (Quackshot , Sonic...), contre Neo-Geo,, avec 2 jx mini. Contacter Victor, entre 18 et 19h, au (16) 39 78 81 98.

81 N° 22279
Ech. jx MD : Alex Kid, DJ Boy... contre autre bon jeux. Contacter Pascal, le week-end et mercredi, au (16) 63 41 45 52.

30 N° 22280
Ech. jx MD : Sonic, Monaco GP, Altered Beast. Téléphoner, au (16) 66 30 46 25.

69 N° 22281
Ech. Ach. Vds. jx sur MD Fra. Contacter Guillaume, au (16) 74 71 81 88.

65 N° 22282
Ech. sur MD Jap : G&Ghost, Golden Axe, DJ Boy, recherche Toe Jam' and Earl, Street of Rage. Contacter François, après 18h, au (16) 62 34 31 06.

70 N° 22283
Vous voulez des jx MD, facilement, téléphoner à Thierry, Club MEGA, au (16) 35 44 08 55, Vds. ou Ech. tous titres de MD , de 14h à 20h30.

06 N° 22284
Ech. sur MD Fra, jx : Rambo 3 et Altered Beast, contre Street Smart. Contacter Roidot Eddy, 5 traverse Dubarri Lestda, 06560 Valbonne.

22 N° 22285
Ech. jx MD (Street of Rage et Sonic), contre : Mercs, Rambo 3 ou F22... Téléphoner après 19h, au (16) 96 28 91 04.

27 N° 22286
Ech. sur MD : Shadow of the Beast, contre Quackshot, Robocop, Out Run, Tomjam, Street of Rage. Contacter Yann, au (16) 35 23 05 02 su région 27 ou 76 uniquement.

85 N° 22287
Ech. jx MD : Thunder 1, F3, contre EA Hockey et Moonwalker, contre Vapor Trail, Mistic D, Devil Crash. Contacter Miguel, au (16) 51 35 14 35.

06 N° 22195
Ech. MD + 8 jx contre SFC + 4 jx. Contacter Olivier, au (16) 93 88 86 89.

41 N° 22196
Ech. jx sur MD Jap, news (Poss. Street of Rage, Spider Man, NHL Hockey...). Contacter Laurent, au (16) 54 79 01 11 après 18h.

95 N° 22197
Ech. MS 2 + 3 jx (Alex Kidd, World GP, Lord of Sword), contre GB + 1 ou 2 jx + câble Lynx + écouteurs, ou Vds. : 650 Frs. Contacter Yannis au (16) 34 13 06 04 entre 17 et 19h.

72 N° 22198
Ech. jx sur MD : Sword of Verm, Sonic, Monaco GP, Pga Golf... Contacter Jérôme, au (16) 43 82 63 22, cherche contacts sur Le Mans.

83 N° 22199
Ech. MS + pistolet + 4 jx dont 2 en mémoire, contre MD + 1 Man, ou Vds. : 650 Frs. Contacter André, au (16) 94 04 70 32 .

25 N° 22200
Ech. jx MD, possède : Alex Kidd, Golden Axe, Altered Beast, Ghouls'n'Ghost. Recherche John Madden 92, Marble Madness, Spiderman, Populous... Contacter Etienne, au (16) 81 49 83 87.

63 N° 22134
Ech. sur MD : Sonic ou Rolling Thunder 2, contre Street Fighter 1 et 2, ou Street Smart, ou Street of Rage. Téléphoner au (16) 73 69 33 43.

95 N° 22135
Ech. sur MD : Hellfire, Altered Beast, ou DJ Boy, contre Batman, Mistic D, ou autre. Contacter Mimoun, après 17h30, au (16) 39 82 79 71.

38 N° 22136
Ech. Mickey Mouse sur MD, contre, et uniquement contre Lakers vs Celtics, ou El Viento, ou Wonder Boy 5. Contacter James, au (16) 74 86 03 54, ou au (16) 75 03 15 63 après 18h.

75 N° 22137
MD + 2 manettes + adapt + 9 jx, dont 6 hits (Street of Rage, Sonic...), contre SFC + jx. Contacter Thibaut, au (1) 47 20 95 20, après 18h. Avec 1 Pad + jx avec boite et notice.

95 N° 22138
Ech. sur MD : Quackshot, contre Monaco GP et autre jx. Ech. Jawel Master, version Jap, contre Batman, ou Pit Fighter. Contacter Jonathan, au (16) 34 68 76 98.

Vente

78 N° 22317
Vds. jx MD : Zoom, 688 Attack Sub, Wonderboy 3, Columns... Ech. contre Road Rash, Devil Crash, ou autre. Contacter Eric, au (16) 39 69 22 69.

75 N° 22318
Vds. ensemble Mega CD + MD Jap + jx CD, MD et MS (avec adapt) : 5500 Frs. Contacter Michel, à partir de 17h30, au (1) 42 00 12 67 (sur Paris).

78 N° 22319
Vds. MD Fra + 2 Man + adapt MS + 4 jx (Buster Douglas, Fatal Labyrinthe...) : 1490 Frs. Contacter Régis, au (16) 30 54 65 34.

75 N° 22320
Vds. MD Jap, jamais servie + péritel + transfo + 2 Joypad sans fils + 5 hits (Sonic, Populous...), prix à débattre. Téléphoner après 21h30, au (1) 46 71 89 08.

80 N° 22321
Vds. MS 2 + DD1 + Tennis + Strider + Joypad + joystick : 750 Frs. Contacter Jacques Olivier, au (16) 22 80 00 08.

94 N° 22322
Vds. SEGA 16 bit (Fra) + 3 jx (Sonic...), TBE : 1300 Frs. Appeler Sébastien, au (1) 43 78 11 43.

75 N° 22323
Vds. compil 3 jx MD (Jap), acheté au Japon : Lakers vs Celtics, Super Volley, World Cup Soccer : 1500 Frs. Vds. lot 3 jx MD (Jap) : Street of Rage, Batman, Final Blow : 1000 Frs. Téléphoner jusqu'à 18h, sauf mercredi et week-end, au (1) 43 26 71 54.

94 N° 22324
Vds. ou Ech. jx MD. Téléphoner au (1) 48 80 08 23.

95 N° 22325
Vds. MS + 2 pad + 4 jx (After Buner, California Games...), prix : 6000 Frs. Téléphoner au (16) 30 36 13 72.

62 N° 22326
Vds. MD + 9 jx (hits) + pad + Arcade Power stick (et alimentation + câble) : 3000 Frs, à débattre (Jap). Téléphoner après 18h30, au (16) 21 02 29 06.

N° 22327
Vds. MD + 18 jx + 2 Man, en TBE : 4500 Frs (valeur : 8900 Frs). Contacter Ludovic, après 18h, au (16) 94 57 46 96.

78 N° 22328
Vds. MD Jap + 8 jx (D Tracy, Thunder Blade...), le tout : 2200 Frs. Contacter Langlois Christophe, 82 Bd Carnot, 78200 Mantes la Jolie, ou au (16) 30 94 27 95.

31 N° 22329
Vds. MS + 3 jx inclus dans console + 4 jx + 2 manettes + pistolet, prix : 950 Frs, valeur : 2150 Frs. Contacter Lionel, au (16) 61 86 39 89.

44 N° 22330
Vds. MS + 2 joy + 4 jx (R Type, Golden Axe...), le tout : 1000 Frs. Ach. CD Rom NEC, pour 1500 Frs. Contacter Michael, au (16) 40 85 00 30.

75 N° 22331
Vds. MD Jap + 6 jx (Quackshot, Thunder Force III...) + 2 Man (dont Pro 2) : 2500 Frs, ou Ech. contre Neo-Geo + 2 jx. Contacter Ludovic, au (1) 45 84 08 75.

84 N° 22332
Vds. jx : Shadow Dancer : 300 Frs, Sonic : 300 Frs, Mistick : 250 Frs, Strider : 350 Frs, Quackshot : 350 Frs, Eswar : 300 Frs, ou le tout 1850 Frs. Contacter Thibault, 11 lot des cerisiers, St Antoine, 84800 L'isle sur Sorgue.

13 N° 22333
Vds. jx SMS + pistolet, ou Ech. contre jx MD. Contacter Joël, au (16) 42 76 13 70.

95 N° 22334
Vds. MD + 10 jx (Sonic, Street of Rage...) : 2500 Frs + adapt jx Jap. Vds. CPC 6128 + moniteur coul + tuner + jx + manette, prix : 1900 Frs. Contacter Fabien, au (16) 39 91 42 59.

03 N° 22335
Vds. Sonic, Altered Beast : 300 Frs pce, ou 550 Frs les 2, ou Ech. contre Moonwalker et Revenge of Shinobi. Contacter Mickael, après 10h, au (16) 70 47 16 44.

88 N° 22336
Vds. sur MD Fra : EA/NHL Hockey : 350 Frs et sur GG : Sonic : 200 Frs. Cherche sur MD Jap: Devil Crash, contre Moonwalker, ou Ach. 350 Frs. Contacter Fabrice, au (16) 29 58 40 68.

78 N° 22337
Vds. jx MS : Secret Command : 50 Frs, Ninja : 50 Frs, Ghostbuster : 100 Frs, Wonderboy II : 100 Frs. Vds. autres jx. Contacter Hocine au (16) 30 50 54 33.

93 N° 22044
Vds. MD (Gar. déc. 92) + M Mouse, Castel of Illusion + Pro 2 ; contre NEC Turbo GT + 5 jx, ou Vds., le tout avec emballage, ticket de caisse, pour : 1190 Frs. Contacter Morad au (1) 43 83 40.

N° 22017
Vds. MD + 13 K7 + adapt. Jap + Arcade Power Stick, prix : 3000 Frs. Tél: au (16) 46 71 13 03.

13 N° 22018
Vds. jx MD à 290 Frs : Magical Boy, Crack Down, Gain Ground; à 350 Frs : Out Run, Jenwel Master Gaiares, Monaco GP. Contacter Fabien au (16) 91 93 66 19.

14 N° 22019
Vds. MD Fra + 5 jx (Mystic Defender, Rambo 3, Alex Kid, Altered Beast, Tatsujin) + 1 Pad, avec autofire + conversion jeux Jap, prix : 1500 Frs. Vds Amiga 500 + 100 jx + 2 joysticks : 2500 Frs. Téléphoner au (16) 31 83 75 37.

29 N° 22020
Vds. pour MD, manette Pro 2 : 70 Frs, Batman, Alien Storm : 250 Frs, Mickey : 300 Frs. Téléphoner, le soir, au (16) 98 70 15 71.

33 N° 22021
MD + 4 jx + convertisseur Master System + 2 manettes : 1500 Frs, ou échange contre Super Famicom. Contacter Laurent au (16) 56 50 03 79.

38 N° 22022
Vds. MD Jap + 5 jx (PS3, Mickey, Donald, SMPG, El Viento), bon état, Août 91 : 1500 Frs. Contacter Régis au (16) 74 29 78 31 après 18h.

50 N° 22023
Vds. Ech. sur MD : Toe Jam and Earl, Decap Attack, Fantasia, Wrestle War, et Altered Beast : 250 Frs pièce. Cherche Quakshot, EA Hockey. Contacter Nicolas, après 18h, au (16) 33 47 26 42.

59 N° 22024
Vds. MD Fra + 6 jx : Altered Beast, Toejam and Earl, Lakers vs Celtics, Out Run, The Immortal, Mario, Hockey ; état neuf, pour 2000 Frs. Contacter Julien au (16) 27 33 57 59 après 18h.

59 N° 22025
Vds. MD Jap + manette + 2 jx : Sonic et Darwin, le tout pour : 1100 Frs, encore sous garantie. Contacter Pino au (16) 20 82 88 54 après 17h.

69 N° 22026
Vds. jx MD : 200 Frs. Téléphoner au (16) 78 64 89 73.

69 N° 22027
STOP ! sur MS : Mickey + Wonderboy 3 + Vigilante : 500 Frs ou 150 Pièce. URGENT ! Vds Phaser : 100 Frs. Téléphoner au (16) 78 29 49 90.

75 N° 22028
Vds. jx MD : Stider + Shadow Dancer, (Jap) : 230 Frs ou 400 Frs le tout + Pro 2, sous garantie à 90 Frs, ou échange contre Thunder Force 3 + Arcade Power Stick. Téléphoner, après 18h, au (1) 45 22 11 90.

75 N° 22029
Vds Master System TBE + 2 jx : 400 Frs, ou avec 1 jeu : 300 Frs. Vds Ghouls'n'Ghost, et Moonwalker : 200 Frs, ou échange contre Super Kick Off, ou Sonic, ou jx Gamegear. Contacter Gregory au (1) 47 00 08 15.

75 N° 22030
Vds. MD (F), en parfait état, 9 mois de garantie + 3 jx : Sonic, Revenge Shinobi, Shining Darkness + joystick, le tout pour : 1600 Frs. Contacter Phaladuc au (1) 43 84 45 92 après 20h.

75 N° 22031
Vds MD neuve avec 6 jx + 2 manettes, prix normal 3300 Frs, céder à 2600 Frs. Téléphoner au (1) 42 08 21 51.

75 N° 22032
Vds. MD du 15/11/91 + 2 Pad + 8 jx (Sonic, Populous, Shinobi, Rambo...), le tout en TBE : 2500 Frs. Contacter Laurent au (1) 43 56 06 85 après 19h.

75 N° 22033
Vds. Gameboy + 10 jx (Spiderman, R Type, Super Mario Land...) + protection contre les chocs. Le tout pour : 1000 Frs. Contacter Louis-Philippe au (1) 43 40 41 62.

76 N° 22034
Vds Nbrx K7 pour MD. Contacter Catherine au (16) 35 29 58 84.

77 N° 22035
Vds Sonic 280 Frs, Mercs 310 Frs, Street of Rage 310 Frs, Populous 310 Frs, Mickey 280 Frs, 688 Attack Submarine 310 Frs, Road Rash 310 Frs. Echange possible. Contacter Alexandre, après 20h, au (16) 60 20 63 008.

77 N° 22036
Vds. Ach. Ech. jx MD : Sonic, Last Battle, Fantasia, Shinobi et autres, contre Out Run, Tuner Force 3, Pit Fighter et autre, si vendu à 200 et 250 Frs. Téléphoner au (16) 64 26 26 88.

82 N° 22037
Vds. Gamegear + 6 accus + adapt MS + 8 jx : 1700 Frs à débattre. Téléphoner au (16) 63 39 50 11 ou en région parisienne au (1) 42 56 21 06.

84 N° 22038
Vds. SEGA MS + 10 jx (Vigilante, Golden Axe, Ulyima IV...) + pistolet (+ Rambo III + 3 jx) + 2 manettes : 1600 Frs, ou échange contre MD avec 2 jeux. Le prix : 6500 Frs. Contacter Cyril, après 17h, au (16) 90 04 72 23.

91 N° 22039
Vds. MS + 3 jx (Wonderboy 3, Monaco GP, Alex Kidd) + 2 Joypad, le tout : 600 Frs, prix à débattre. Contacter Alexandre, ou Mathieu, au (16) 60 19 14 68, ou au 4 rue Charles Péguy, 91100 Villiers le Bacle.

91 N° 22040
Vds. MD Jap + 2 manettes + 12 jx (Rolling Thunder 2, Super Monaco GP, Mickey, Street of Rage, Phantasy Star 2...), à 2500 Frs. Contacter Fabien Lecomte, au (16) 60 19 09 88.

91 N° 22041
Vds. MD, état neuf, achetée en janvier 92 + 2 manettes + 2 jx (Altered Beast, Quackshot), valeur : 2100 Frs, vendue : 1700 Frs. URGENT ! Contacter Bastien au (16) 64 59 87 77 après 19h.

ANNONCES

92 Nº 22042
Vds. jx MD : F22 Interceptor 220 Frs et Moonwalker 150 Frs. Contacter Mourad, au (1) 42 37 73 26 entre 17 et 20h.

92 Nº 22043
Vds. MD Jap + 2 jx : 900 Frs. Contacter Cédric, après 19h, au (1) 46 23 01 85.

93 Nº 22045
URGENT ! Vds. pour MSX 2/ MSX 2 + original Dragon Slayer 6, état neuf : 550 Frs. Contacter Christophe, après 19h30, au (1) 48 48 65 02.

93 Nº 22046
Vds. MD Jap + 2 joy + 12 jx (Sonic, Street of Rage, Mickey, Monaco GP, Laker vs Celtics, John Madden Football...), pour 3500 Frs. Contacter Nicolas au (1) 43 83 73 85.

94 Nº 22047
Vds. Gamegear + 6 jeux (Mickey, Shinobi, Ninja Gaiden, Monaco GP, S Harrier, Collums) + Mastergear Converter, le tout en excellent état : 1500 Frs, (Paris et sa région). Contacter Freddy, au (16) 48 77 04 91.

94 Nº 22048
Vds. MD + 1 jeu + 2 Man : 900 Frs. Vds. ST Sword, Mickey, G'n'Ghost : 200 Frs et Gaiares : 250 Frs, Valis 3 et EA Hockey : 350 Frs, ou échange contre Rolling Thunder 2, The Immortal, El Viento... Vds. sur GG : Pengo : 200 Frs ou échange contre D Duck. Contacter Tong, au (1) 43 78 52 00.

94 Nº 22051
Vds. Ach. Ech. jx MD, possède : Donald, Alien, Hellfire... Recherche : F22, World Cup 92, Desert Strike, Mercs, et autre. Ech. Gameboy + 4 jx (Batman, R Type...) + Gamelight, contre Gamegear + 2 jeux, ou vend 900 Frs. Téléphoner au (1) 46 81 31 43.

95 Nº 22049
Vds. MS + 2 manettes + 4 jx (Mickey, Alex Kidd...) + rapide fire, (valeur : 1900 Frs), vendu 950 Frs, à débattre. Contacter Franck au (16) 34 42 56 89.

95 Nº 22050
Vds sur MD : Immortal 350 Frs, Moonwalker 200 Frs, Alien Storm 300 Frs, ou le tout pour 800 Frs. Contacter Sébastien au (16) 39 81 56 34 après 18h, uniquement sur Paris et sa région.

28 Nº 22288
Vds. MD + 2 Man + 2 jx : 2000 Frs. Vds. + de 30 jx séparément de 250 à 300 Frs. Téléphoner après 17h, au (16) 37 45 17 43.

38 Nº 22289
Vds. jx MS : Golden Axe, Opération Wolf, Sonic... 200 Frs pce. Vds. MS : 350 Frs. Contacter Guillaume, au (16) 76 27 14 60.

69 Nº 22290
Vds. sur MD : Shadow : 300 Frs, Quackshot : 250 Frs, et Ech. Golden Axe 2 contre Fighting Masters et Ech. MD + 9 jx contre SFC + 4 jx. Contacter David, au (16) 78 48 93 51.

75 Nº 22300
Vds. MD + 8 jx (Sonic...) + 2 Mans : 1900 Frs, ou Ech. contre jx Neo-Geo. Contacter Mikael, ou Olivier, au (1) 48 05 84 24.

59 Nº 22301
Vds. jx MD, état neuf : PGA Golf, Mickey... de 250 à 290 Frs. Contacter Olivier, au (16) 27 48 77 94.

63 Nº 22302
Vds. GG + 3 jx à 1000 Frs, ou Ech. contre MD + 1 jeu + manette. Contacter Nicolas, au (16) 73 37 56 80.

91 Nº 22303
Vds. Donald Duck, et Thunder Force 2 : 200 Frs pce, ou 300 Frs les 2 sur MG. Vds. Mickey : 150 Frs, ou Ech. contre autre jeu GG. Contacter Emmanuel, au (16) 69 04 00 86.

02 Nº 22304
Vds. jx MD Fra + Sonic : 1099 Frs. Contacter Alexandre, après 18h, uniquement le lundi, jeudi, vendredi, samedi, dimanche, au (16) 23 71 01 01.

63 Nº 22305
Vds. MD + 10 jx (hits) + 2 Mans + adapt Master : 3400 Frs, à débattre. Téléphoner après 18h30, au (16) 73 85 15 38.

92 Nº 22306
MD Fra + 2 Man + 5 jx (Sonic, Shinobi...) + moniteur coul Philips, le tout ss garantie 6 mois et en TBE : 3000 Frs (valeur réelle : 5500 Frs). Contacter Franck, au (1) 47 51 95 21.

95 Nº 22307
Vds. jx MD : Golden Axe, After Bunner 2, Thunder Force 3, Alien Storm, Wrestle War, Budokan, Batman, World Cup 90, Shining in teh Darkness, de 200 à 250 Frs pce. Contacter Pierre, au (16) 39 84 13 84.

77 Nº 22308
Vds. MS + 2 Mans + 2 jx incorporés + Light Phaser + Volley Ball + Super Tennis : 600 Frs à débattre. Contacter Florian, au (16) 64 28 91 07.

75 Nº 22309
Vds. MD Jap (11/91) + 17 jx + 2 Pads : 3800 Frs. Vds. Amiga 500, 1 Mega mémoire + 2 éme drive + 270 jx + 100 disks : 2950 Frs. Contacter Arnaud, le soir, au (1) 42 00 18 98.

13 Nº 22310
Vds. GG + Sonic, Mickey, Shinobi, Golden Axe, Devilish, Columns + transfo secteur : 1700 Frs. Vds Fantasia, Magical Boy (Jap) : 300 Frs. Contacter Fred, le week-end seulement, au (16) 42 55 67 04.

75 Nº 22311
Vds. MD Jap + 12 jx (Sonic, Mickey, Fantasia...) + 2 Mans : 4900 Frs. Contacter Antoine, au (1) 45 83 42 36.

78 Nº 22312
Vds MS + 2 Mans + revues + 4 jx (D Dragon, Wonderboy 3...), valeur 1385 Frs, vendu : 900 Frs. Contacter Cyrille, au (16) 39 69 87 82.

35 Nº 22313
Vds. SMS (490 Frs) + jx (à partir de 200 Frs). Contacter Damien, au (16) 99 09 19 72.

63 Nº 22314
Vds. jx MD : Fantasia , Altered Beast, 270 et 120 Frs. Ach. Dynamite Duke à 180 Frs maxi, Winter Challenge 200 Frs, California Game : 200 Frs, Marble Madness : 220 Frs maxi. Contacter Patrice, au (16) 73 51 45 32.

14 Nº 22315
Vds. MS + 4 jx (Psycho Fox, Shinobi...) : 900 Frs. Contacter Brice, au (16) 31 95 45 80.

75 Nº 22316
Vds. MD Jap, jamais servie (ss garantie) + péritel + transfo + 2 Joypad sans fil + 5 jx (Sonic, Populous...), prix à débattre. Téléphoner après 21h30, au (1) 46 71 89 08.

16 Nº 22201
Vds. MD Jap + Sonic, Eswat, Wrestle War : 1000 Frs. Vds. GB + Tetris, Mario Land, Spiderman : 500 Frs. Contacter Louis, au (16) 45 94 90 24.

78 Nº 22202
Vds. jx MS, avec Nbrx Nouveautés, de 50 à 200 Frs. Téléphoner après 17h, au (16) 30 24 07 93.

60 Nº 22203
Vds. MD + Mickey et Street of Rage : 1500 Frs, garantie 11 mois. Vds. jx NES de 150 à 200 Frs. Téléphoner après 18h30, au (16) 44 54 71 59.

93 Nº 22204
Vds. Nbrx jx MD entre 150 et 200 Frs. Vds. Supergrafx + 4 jx pour 1500 Frs. Téléphoner après 19h, sauf le dimanche, dans la RP uniquement, au (1) 45 28 50 51.

93 Nº 22205
Vds. MS + 2 Mans + 6 jx, pour 1200 Frs. Contacter Laurent, au (1) 48 54 47 77 après 20h.

92 Nº 22206
Vds. MS + 2 Mans + pistolet + 11 jx : 2500 Frs. Contacter Grégory, après 17h30 sauf le mardi, au (1) 46 61 18 33.

92 Nº 22207
Vds. MD + Man + Sonic + Wonderboy 2 + Alex Kidd : 750 Frs. Téléphoner au (1) 46 61 27 52.

75 Nº 22208
Vds. MD, déc. 91 avec Out Run, Altered Beast, Arnold Palmer Golf, Mickey + 2 joysticks + 1 adapt cartouche Jap, prix : 2000 Frs, à débattre. Contacter Xavier, au (1) 42 08 14 85.

73 Nº 22209
Vds. MS + 2 Mans + 5 jeux (Wonderboy 3 + Mickey...), Poss. de vente séparée. Valeur : 2560 Frs, vendue : 1390 Frs. Contacter Raphaël, après 18h15, au (16) 79 63 00 30.

95 Nº 22210
Vds. NEC + quintupleur + 4 jx : 1450 Frs. Ech. jx MD, ou Vds. entre 150 et 250 Frs. Contacter Vincent, au (16) 39 83 66 71.

77 Nº 22211
Vds. MS + 2 jx, bon état, + 3 Mans + pistolet : 600 Frs, à débattre. Contacter Sébastien, après 18h, au (16) 60 66 34 85.

30 Nº 22212
Vds. GG + 4 jx + sacoche de rangement : 1300 Frs. Vds. CPC 6128 + meuble + jx + revues + 2 joysticks : 1800 Frs. Contacter Julien, au (16) 66 60 74 59.

95 Nº 22213
Vds. Nbrx nouveautés à prix intéressant, sur MD, NEC, Famicom, GB, Neo-Geo. Contacter William, entre 18 et 20h, au (16) 39 60 70 38.

38 Nº 22214
Vds. MD + Sonic, Quackshot et Whip Rush : 1600 Frs (console neuve). Contacter Julien, après 18h, au (16) 76 72 54 62.

92 Nº 22215
Vds. jx SEGA 8 Bits, ou MS à 100 Frs : Ninja, Lord of Sword... Téléphoner au (1) 45 34 40 35.

93 Nº 22216
Vds. MD + jx : 1000 Frs. Vds. jx MD 250/250 Frs pce. Ech. jx NES/GB, ou le s vends, contre jx Nintendo, ou NEC PC Engine. Contacter Serge, au (1) 43 84 21 50.

95 Nº 22139
Vds. jx MD + console : 6500 Frs, 20 jx dont Nbrx nouveautés, ou Vds. jx seul : 300 Frs pièce. Téléphoner au (16) 34 15 44 77 après 19h.

57 Nº 22140
Vds. SEGA MS + 3 jx et une manette, valeur 1200 Frs, céder à : 800 Frs, ou Ech. contre MD Jap, avec 1 ou 2 jx et une manette, ou 2. Contacter Davy, au (16) 82 45 23 17.

13 Nº 22141
Vds. MD (Jap) + 3 manettes + 8 jx (Mickey...) : 1500 Frs. Contacter Laurent, au (16) 91 49 02 89.

75 Nº 22142
Vds. MD neuve, gagnée à un concour + jx + manette + transfo + péritel : 800 Frs. Vds. 30 jx MD dans boîtier, de 250 à 300 Frs. Contacter Tomet Paul, 32 rue Ligner, 75020 Paris, ou au (1) 43 48 26 68.

33 Nº 22143
Vds. jx SMS : D Dragon, Shinobi, Speedball, Wonderboy 3, World Soccer : 150 Frs pce, et Moonwalker : 250 Frs. Téléphoner au (16) 56 37 70 16.

75 Nº 22144
Vds Gamegear + 3 jx + Mastergear : 1250 Frs. Contacter Benjamin, au (1) 47 64 16 52.

59 Nº 22145
Vds. MD Fra + 2 Man + 10 jx (Sonic, Mystic Defender...) : 3500 Frs, à débattre. Contacter Jérôme, au (16) 20 29 04 96.

77 Nº 22146
Vds. jx MD : James Pond 2, Robocod : 300 Frs, F22 Interceptor : 300 Frs, M1 Abrams Battle Tank : 300 Frs. Contacter Mr Cholet Alain, 3 impasse des fleurs, 77340 Pontault Combault, ou au (16) 64 43 98 83.

31 Nº 22147
Vds. SMS 1, avec Alex Kidd in Miracle World, + 2 jx (Battle, Out Run et D Dragon), le tout pour : 490 Frs. Contacter Sébastien, au (16) 61 75 88 60.

69 Nº 22148
Vds. NEC + jx, ou Ech. contre SFC , ou Neo-Geo, ou Ach. SFC, Néo, prix raisonnable. Ech. avec MD possible, avec jx. Etudie toutes propositions sérieuses. Contacter Pascal, au (16) 78 88 74 26.

75 Nº 22149
Vds. MD Fra + 1 manette + 2 jx (Quackshot, Street of Rage), TBE. Valeur : 1800 Frs, vendu : 900 Frs. Contacter Alphonse, au (1) 42 93 77 30 de 18 à 20h, sur Paris uniquement.

13 Nº 22150
Vds. 2 jx MD : Sonic + Darius II : 300 Frs. Ach SFC + 2 ou 3 jx : 2500 Frs. Vds. jx Atari 520 Ste, F à 50 Frs. Cherche contacts SFC sérieux. Contacter Eric, au (16) 91 47 18 82.

63 Nº 22151
Vds. SEGA 8 bits + Man + 6 jx (Sonic, Mickey, Wonderboy...) : 1100 Frs (valeur + de 2300 Frs). Contacter Maxime, au (16) 62 91 52 13.

94 Nº 22152
Vds. Gamegear + jx, dont Ninja Gaiden, Out Run : 990 Frs. Vds. jx MD : 150 Frs. Contacter Gaëtan au (1) 49 80 97 49.

13 Nº 22153
Vds. Gamegear + 3 jx (Monaco GP, G Locke, Columns) : 1150 Frs. Possibilité de vente séparée : jx (180 Frs pce), Gamegear + Columns : 850 Frs, Gamegear + 2 jx : 1000 Frs. Contacter Boris, au (16) 92 28 76 17 ou échange contre Mega + 2 jx.

75 Nº 22154
Vds. sur MD : Strider, E-Swat, Wonderboy 3, Allex Kidd, Darius 2, Golden Axe : 200 Frs pce, ou Forgotten Words + XDR : 200 Frs. Contacter Vincent, au (1) 45 77 03 03.

75 Nº 22155
Vds. MD Fra, TBE, garantie 9 mois + 1 jeu : Monaco GP, prix 800 Frs. Contacter Antoine, au (1) 45 44 97 84.

Nº 22156
Vds. jx MS : Double Hawk : 180 Frs, Battle Out Run : 200 Frs, Great Basqtball 200 Frs, Ultima 4, Wonderboy II 200 Frs, F16 Fighter : 90 Frs, et adapt MS/MD : 300 Frs. Contacter Pierre, au (16) 69 07 42 68 de 17 à 20h.

75 Nº 22157
Vds. MD Jap + 4 jx (Shadow Dancer, World Cup Soccer, Truxton et Ghostsbuster) : 1300 Frs. Vds. jx SFC (EDF, Super Ghouls and Ghosts, et Hyper one). Contacter Frédéric, au (1) 45 55 05 75.

75 Nº 22158
Vds. MS + 5 jx, le tout en TBE, prix : 750 Frs. Contacter Didier, au (1) 42 78 91 65.

16 Nº 22159
Vds. MD + manette + jx (Altered Beast) : 850 Frs. Vds. jx : Sonic, Mickey Mouse, Spiderman : 300 Frs pce (ports compris). Contacter David, au 45 68 24 83.

NINTENDO

Achat

68 Nº 22339
Ach. sur SFC : Castelvania 4, Joe & Mac, Super Mario Word, Super Adventure Island, Super Contra, prix intéressant, faire offre, à Frédéric, au (16) 89 64 28 55.

77 Nº 22052
Ach. Mario 3 : 200 Frs maxi, Metroid 130 Frs, Duck Tales 120 Frs, Probotector 100 Frs, Robo Warrior 100 Frs. Vds. 130 Frs pièce ou échange Kung Fu, Road Racer, Top Gun, Rush'Attack. Téléphoner au (16) 64 32 36 38 après 19h.

78 Nº 22053
Ach. Super Famicom + Mario 4 : 1700 Frs. Vds. Gamegear (garantie 11 mois) + 2 jx (Columns, Ninja Gaiden) : 900 Frs. Vds. jx MD : Quackshot : 360 Frs, Sonic : 250 Frs. Contacter Alexandre au (16) 39 55 05 47, ou 6 rue Jacques Lemercier, 78000 Versailles.

11 Nº 22217
Ach. jx NES et jx GB, si prix raisonnable. Contacter Olivier, au (16) 68 23 02 30.

13 Nº 22160
Ach. GB avec ou sans jx : 350 Frs maxi. Contacter Alain, au (16) 42 20 55 71 aux heures de repas. Région Provence-Côte d'Azur, uniquement.

Echange

77 Nº 22340
Ech. sur SFC : Super Mario 4, contre Super G&Ghost, ou Castelvania 4. Contacter Robin, au (16) 60 60 85 73.

92 Nº 22341
Ech. SFC + 2 jx et Mario 4 + 500 Frs, contre Neo-Geo, même sans jx. Contacter Christophe, à partir de 19h, au (1) 47 61 17 07.

PETITES

44 N° 22342
Ech. Bugs Bunny + boite et notice, sur GB, contre tout autre jeu (avec boite et notice). Contacter Christophe, au (16) 40 03 09 18.

76 N° 22079
Désire créer Club NES et GB, pour échange cassettes et trucs, nouveautés. Téléphoner au (16) 35 03 98 27.

N° 22054
Ech. Nintendo + 6 jx (SMB 3, P Tales...), contre NEC PC Engine + 1 jeu, (sur région Valence uniquement). Contacter Olivier au (16) 75 81 28 54.

22 N° 22055
Très urgent ! Vds. Gameboy + 4 jx (Tetris, Side Pocket, Gargoyle, Burai, Fightter), le tout TBE : 800 Frs, ou échange contre Gamegear + jx. Téléphoner au (16) 96 73 36 54 si possible dans le 22 ou 50.

31 N° 22056
Ech. NES + Megaman 3 + Punch Out, Tortue Ninja, contre Super Famicom + 1 jeu (Console NES + 3 jx + journal NES). Contacter Frédo au (16) 61 81 78 30.

34 N° 22057
Ech. Vds. Gameboy avec Gamelight + 3 jx (Burai Fighter de luxe + Moto-cross, Maniac + Tetris), encore sous garantie, le tout : 900 Frs, au lieu de 1250 Frs, contre Gamegear, très urgent. Contacter Jean-Marie au (16) 67 96 43 70 (Gamegear avec D Duck si Poss).

37 N° 22058
Ech. Supergrafx + F Soccer, G and G, Gradzort, Aldynes Island, contre Super Famicom + 4 jx. Contacter David au (16) 47 51 48 55.

75 N° 22059
Ech. NES + 3 jx + Gameboy + Tetris, contre MD, ou NEC, ou Neo-Geo, ou Gamegear. Contacter Fred au (1) 30 73 56 94 entre 16h30 et 02h du matin.

78 N° 22060
Ech. Lynx + 4 jx (Electrocop, Zendocon, California...), contre Gamegear + 4 jx si possible, Mickey. Contacter Antoine Pouget, 3 rue César Franck, 78000 St Germain en Laye, ou au (16) 34 51 77 49.

91 N° 22061
Ech. jx SFC : Final Fight, contre Super EDF, ou Adventure Island, ou Thunder Spirits, ou Lemmings, ou Zelda 3, ou Super Formation Soccer. Contacter Christophe au (16) 60 86 91 26 après 18h.

71 N° 22218
Ech. TMHT contre 1 jeu NES ou 2 jx GB, en province si possible. Contacter Carl, au (16) 85 50 26 53.

73 N° 22219
Ech. sur SFC, G and Ghost, ou Lagoon, contre F Soccer, ou Vds : 450 Frs. Téléphoner au (16) 79 69 11 09.

13 N° 22220
Ech. Ach. Vds. jx SFC : F Zero, S Tennis... Cherche Z 3, Adv Island et tous les jx SFC, qui sont sortis, les Ech. ou Ach.. Contacter Jérôme, au (16) 42 27 73 09.

34 N° 22221
Ech. Actraiser, bon état, sur Famicom, contre Super tennis. Contacter Mickael, au (16) 67 61 00 59.

06 N° 22161
Ech. K7 NES : Castelvania II ou Tiger Heli, contre Airwoolf, ou Stealth. Contacter Christian, au (16) 93 14 41 30.

Vente

29 N° 22343
Vds. GB, presque neuf : 430 Frs et jx GB : 130 Frs pce. Contacter Philippe, au (16) 98 46 03 47.

30 N° 22344
Vds. GB + 4 jx : 875 Frs, port compris. Téléphoner, après 18h, au (16) 90 25 59 45.

75 N° 22345
Vds. console Nintendo + 9 jx (SMB 3 + DD 2...) + 2 manettes + Zapper, valeur : 4500 Frs, vendu : 1500 Frs. Contacter Julien, après 18h, au 42 24 68 86.

91 N° 22346
Vds. NES + NES Advantage + pistolet + Robot + 3 jx : Mario 3, Duck Tales... + cartouches à 2 niveau de difficulté : 1800 Frs. Contacter Philippe, après 17h30, au (16) 60 46 87 83.

94 N° 22347
Vds. jx Masters, R Type : 200 Frs, Vigilante : 150 Frs, Out Run 3D + I3D + 1 jeu 3D : 400 Frs, G Volley et T Soldier : 100 Frs, Rampage : 80 Frs, GB + 3 Jx (ss garantie) : 650 Frs. Contacter Corveleyn Franck, sur Paris Sud et région, au (1) 47 40 38 65 ou 45 47 68 25.

93 N° 22348
Vds. NES + 2 manettes + 1 jeu, prix à débattre. Téléphoner au (1) 45 28 52 04.

32 N° 22349
Vds. jx SFC de 240 à 350 Frs : Darius Twin, Ys 3, Pro Soccer... Ach. aussi jx SFC. Vds. sur MD : Arrow Flash, pour 100 Frs. Vds. jx VCS : 2600. Contacter Arnaud, au (16) 62 69 86 48.

38 N° 22350
Vds. NES + 6 jx + 2 manettes : 1200 Frs, à débattre. Ach. jx Neo-Geo. Ech. Magician Lord. Contacter Yann, au (16) 76 05 052 95.

38 N° 22351
Vds. jx Nintendo NES, excellent état : Zelda 2, Megaman 2 : 250 Frs, compilation de 31 jx : 450 Frs, Turtles : 150 Frs. Contacter Thomas, au (16) 76 75 58 59.

38 N° 22352
Vds. Super Mario (145 Frs), Super Mario 2 (195 Frs), Kid Icarus (180 Frs), Wrath of the Black Manta (195 Frs), Megaman (180 Frs). Contacter Pascal, aux heures de repas, au (16) 76 48 90 10.

29 N° 22353
Vds. NES + Kabuki et Batman, prix : à débattre, ou échange contre MD + 1 jeu (Jap). Contacter Julien, après 17h, au (16) 98 61 29 02.

77 N° 22354
Vds. GB + 6 jx : 1000 Frs, ou Ech. contre Clavier Amiga, ou Pc. Vds. Quackshot, sur MD : 350 Frs. Téléphoner au (16) 64 34 61 63.

33 N° 22355
Vds. GB + jeu au choix : 450 Frs (prix à débattre). Vds. 5 jx : 150 Frs pce. Contacter Laurent, après 19h, au (16) 56 07 23 27.

75 N° 22356
Vds. jx NES neuf : D Diet, Castelvania, Jet 2, Wrestle Mania, et Mario Bros 1 (90 Frs) : 100 Frs pce. Contacter Alex, après 18h30, au (1) 40 37 00 85.

21 N° 22357
Vds. GB + 5 jx + boitier de piles rechargeable + écouteur + câble Link, le tout en TBE (boitier et notice), prix : 1050 Frs, (valeur : 1700 Frs). Contacter Thierry, au (16) 80 74 81 56.

56 N° 22358
Vds. NES + SMB 3, Simon's quest, World Cup, Super Volley Ball, Faxandu, TMHT, prix : 1800 Frs, ou Ech. contre 10 jx MD, ou Ech. séparément, contre jx MD. Contacter Stéphane, au (16) 97 76 59 80.

62 N° 22359
Vds. GB + 5 jx (Robocop, Batman, D Dragon...) + câble Link + sacoche Micromania, prix : 1000 Frs. Contacter Galvaire Christophe, 1 rue Jean Rostand, 62160 Bully Les Mines, ou au (16) 21 29 18 67.

44 N° 22360
Vds. GB + 2 jx (Tetris, Tortue Ninja) (1990) : 600 Frs. Contacter Benoit, après 18h, au (16) 40 06 94 785.

11 N° 22361
Vds. jx NES : SMB 1 : 160 Frs, SMB 2 : 210 Frs, SMB 3 : 300 Frs, G&Ghost : 190 Frs, Faxanadu : 210 Frs, TMHT : 210 Frs, Zelda 2 : 210 Frs, Duck : 210 Frs, ou le tout : 1400 Frs (valeur : 3020 Frs). Vds. NES + trilogie des SMB : 900 Frs. Contacter Paul, après 18h, au (16) 68 72 37 05.

72 N° 22362
Vds. 2 jx pour SFC : Final Fight, et Actraiser : 250 Frs pce. Contacter Raphaël, au 43 86 37 66 entre 19 et 20h.

66 N° 22363
Vds. GB + 2 jx + bloc de piles rechargeable, très peu servi + emballage d'origine et notice, le tout en TBE, valeur : 1100 Frs, vendu entre 900 Frs et 750 Frs. Contacter Laurent, après 17h, au (16) 68 50 19 95.

77 N° 22364
Vds. NES 8 bit + 5 jx : Mario 2 et 3... valeur : 2863 Frs, vendu 1995 Frs. Contacter Sébastien, au (16) 60 05 66 41.

25 N° 22365
Vds. NES + 8 jx (Simpsons, Mario 3...) + 2 manettes, ou Ech. contre Amiga 1000 avec ou sans jx, avec extension de mémoire. Contacter Christophe, au (81 90 26 08.

75 N° 22366
Vds. jx NES : Megaman, Gremlins, Tennis.... de 150 à 200 Frs. Contacter Nicolas, au (1) 46 06 07 50.

75 N° 22367
Vds. Ech. Ech. jx SFC (Mario, F Fight, Populous...) Vds. jx MD (Sonic, Donald...) de 150 à 250 Frs. Contacter Benjamin, après 18h, au (1) 42 89 14 09.

75 N° 22368
Vds MS 2 + 3 jx + 2 manettes, dont 1 contrôle stick, le tout sous garantie : 550 Frs. Vds. Wonderboy 3 : 200 Frs, ou le tout : 700 Frs. Contacter Abram, au (1) 42 40 63 15.

75 N° 22369
Vds. Supergrafx + 4 jx dont : Granzort Aldynes et G&Ghost, neufs, avec boites et notices, et garantie : 1700 Frs. Vds. Ach. Ech. jx NEC. Vds. magazines consoles à 10 Frs pce, ou par lot. Téléphoner de 18h30 à 20h, au (1) 43 66 63 89.

59 N° 22370
Vds. sur GB : WWF, état neuf : 195 Frs, avec trad en Français de la notice + sacoche GB avec place pour 4 jx + écouteur : 100 Frs. Téléphoner au (16) 20 71 91 69.

78 N° 22371
Vds. console NES + 6 jx (Mario 3, Simpsons...), prix : 1700 Frs, à débattre, ou Ech. contre MD + 3 jx, ou NEC + 4 jx. Contacter François Xavier, après 18h, au (16) 39 63 21 22.

17 N° 22372
Vds jx NES : Airwoolf (200 Frs + TMHT + SMB 2 + Bayou + Billy + Power Blade : 250 Frs pce, ou 900 Frs le tout (avec notices et boites). Contacter Jérime Gillardeau, le Bourg Clam, 17500 Jonzac, ou au (16) 46 70 23 48.

64 N° 22373
Vds. MD + 4 jx (Shadow, Valis 3...), pris très intéressant. Vds. jx GB : Gargoley's quest, Cosmotank : 150 Frs pce. Vds. 4 jx MS : 600 Frs, ou 150 Frs pce. Téléphoner au (16) 59 55 60 12.

93 N° 22374
Vds. gant Nintendo Power Glove, neuf, pour NES Américaine, valeur 1000 Frs, vendu : 500 Frs, à débattre. Contacter Olivier, au (1) 43 52 15 71.

91 N° 22375
Vds. NES + Castelvania 2 + Zelda 2 + Golf + 2 manettes + 1 joystick, le tout : 1000 Frs. Téléphoner après 20h, sauf mardi et jeudi soir, au (16) 69 43 41 06.

75 N° 22376
Vds. GB + 2 jx (Tetris, Tennis) : 500 Frs, ou avec 5 jx : 900 Frs. Contacter Orson, au (1) 48 06 62 44.

78 N° 22377
Vds. NES + 2 Man + Advantage + 14 jx, le tout : 2400 Frs (valeur réelle : 5200 Frs), Poss. de vente séparée. Le tout en TBE. Contacter Julien, après 18h, au (16) 39 69 33 56.

15 N° 22378
Vds. 7 jx Nintendo neuf (Zelda 2, Blade of Stell... + livres : 1400 Frs (valeur : 3300 Frs), ou Vds. séparément. Contacter Christophe, après 18h, au (16) 71 67 38 71.

13 N° 22379
Vds. NES + 2 Man + Advantage + 14 jx (Mario Bross 3, Gremlins 2...), pour : 2500 Frs. Téléphoner au (16) 42 889 36 67.

07 N° 22380
Vds NES + robot + Gyromite + Zapper + Duck Hunt : 650 Frs. Vds? 7 hits sur MD. Vds. Ech. Pac Land (180 Frs) et Long Nose Gobelins (300 Frs). Vds. 3 jx GB. Téléphoner, après 19h, au (16) 75 37 43 96.

88 N° 22381
Vds. GB + 5 jx + Light boy + sacoche Micromania : 800 Frs, ou Ech. contre Lynx 2 +3 jx. Contacter Edouard, entre 12h et 14h, au (16) 29 55 29 82.

75 N° 22382
Vds. SFC + 2 manettes + 5 jx (F Fight, Actraiser...) : 3800 Frs. Téléphoner au (1) 45 55 51 66 répondeur.

13 N° 22383
Vds. ou Ech. Nintendo GB + Tetris, D Dragon + câble link + acus + écouteurs : 400 Frs, ou contre GG, seule ou contre 1 jeu pour MD. Contacter Gilles, après 19h, au (16) 42 76 17 58.

95 N° 22384
Vds. NES + SMB 1 et 2 + Duck Hunt + Zapper, le tout : 800 Frs. Contacter Alexandre, à partir de 18h en semaine, au (16) 30 40 04 17.

75 N° 22385
Vds. Nintendo + 6 jx (SMB 1 et 3, TMHT...), valeur : 2700 Frs, vendue : 1000 Frs. Contacter Jean, au (1) 47 63 83 26.

91 N° 22386
Vds. GB + écouteur + câble link + 4 piles rechargeables + Tetris + Rockman + World 2 + Game Light : 700 Frs. Contacter Nicolas, au (16) 64 91 17 35.

95 N° 22387
Vds. NES + 2 Man + pistolet + 6 jx (SMB 1, Batman, Megaman...) Contacter Paul, à partir de 18h15, au (16) 34 17 62 12.

44 N° 22388
Vds. NES + 17 jx (Soltice, Turbo Racing, TMHT...), le tout pour : 2977 Frs maxi, ou au détail à 199 Frs, la cartouche (liste sur demande). Contacter Christophe, aux heures de bureau, au (16) 40 66 33 97.

N° 22389
Vds. jx Nintendo : Duck Tales, Tetris, Bayou Billy, Dragon Ninja, Bionic Commando, Mario 2, Road Racer : 200 Frs pce, ou 1300 Frs le lot. Contacter Farid, dans l'Oise uniquement, vers 20h, au (16) 44 22 21 74.

75 N° 22390
Vds. NES + jx (Super Mario 3, Maniac Mansion, Batman...). Contacter Jérime, au (1) 45 32 49 34.

94 N° 22129
Vds. Ech NES + NES Advantage + 3 jx mini + 2 manettes + zappers + robot, valeur : 3190 Frs, vendu 1000 Frs, ou échange contre 1 jeu Neo-Geo. Contacter Mickey, au (1) 48 83 17 95.

N° 22062
URGENT ! Vds. Gameboy + 5 jx (Bo Jackson, Rolan's Curpe, Chess Master, Tennis, Tetris) + sacoche, le tout en excellent état (boites + notices) : 850 Frs. Téléphoner au (16) 45 22 33 07 après 18h.

N° 22063
Vds. sur NES jx de 150 à 250 Frs + pistolet + jeux. Téléphoner au (1) 48 67 39 98.

13 N° 22064
URGENT ! Vds. Gameboy + câble + écouteur + lumière + 6 jx (Tetris, TMHT 2, Solar Striker, B Bunny, Boxlo, Godailla), prix : 1800 Frs, céder à 1200 Frs. Contacter William, au (16) 91 50 60 80 après 17h.

13 N° 22065
Vds. NES + jeu (Super Mario / Duck Hunt) + pistolet, le tout : 700 Frs. Vds. jx, (dont : Batman), à partir de 250 Frs. Contacter Ichem au (16) 90 56 63 93.

13 N° 22066
Vds. Nintendo NES + pistolet + robot + 12 jx (SMB 2, Duck Taples, Kid Icarus...) + revues + kit nettoyage, prix 2800 Frs, (frais de port compris). Contacter Guillaume ou Thibault, au (16) 42 92 84 93 après 17h15.

22 N° 22067
Vds. Gameboy + 8 jx (D Dragon, Super Mario Land). Vds NES + 8 jx (SMB 1 et 2, Zelda 1 et 2). Vds. jx sur Megadrive (Jap). Contacter Olivier au (16) 96 39 25 06.

31 N° 22068
Vds. Ech. Ach. jx Coregraphx et Nintendo. Contacter Laurent Lo-Schiaud, au (16) 61 74 07 62.

35 N° 22069
Ech. jx NES : Exitebike et Kung Fu, contre SMB 2 et Blue Shadow. Contacter Frédéric, au (16) 99 53 13 95, ou au 2 Sq du Douro, 35200 Rennes.

36 N° 22070
Vds. NES Luxe + 34 jx (Mario, Road Fighter...) + NES Advantage + phaser + revues + posters + boite de rangement, valeur 15000 Frs, vendu 3000 Frs. Téléphoner au (16) 54 24 18 53 après 17h en semaine.

45 N° 22071
Vds. sur NES : Robocop, Simon's Quest, Black Manta et pistolet : 200 Frs. Téléphoner au (16) 38 77 28 37.

57 N° 22072
Vds. jx NES : SMB 1 + Zap : 350 Frs, Top Gun 2 + Manet Phyton 2 : 350 Frs, Snack Rn'Roll, Megaman, Duck Tales, Boulder Dasch, SMB 2, Kickie Cubicle, Bubble Bobble, Live Force + Galaga : 300 Frs, pour les autres 200 Frs pièces. Téléphoner, après 19h, au (16) 87 56 13 54.

57 N° 22073
Vds. jx Nintendo : Zelda 1, Silent Service, Exictbike, prix 200 Frs pièce. Contacter Yann Pennerat au (16) 87 58 56 71 ou au 24 b rue Romain Rolland, 57250 Moyeuvre Grande.

75 N° 22074
Vds. FC + Lagoon + Pro Soccer + 2 manettes + revues + câbles, emballage comp toute télé, ou échange contre Neo-Geo + 2 jx. Contacter Adel au (1) 42 52 44 96.

75 N° 22075
Vds. SFC + 15 jx (Mario, Actraiser, Zelda 3, Super G et G, F Zero,etc...) + 2 Pads + 2 câble + adaptateur : 8000 Frs. Contacter Sylvain, au (1) 48 02 06 98 après 17h30.

75 N° 22076
Vds. jx sur Gameboy : F1 Spirit et Megaman : 200 Frs, ou F1 : 100 Frs et Megaman 150 Frs. Ach. jx sur MD (Wonderboy V et 3). Contacter Mirin, au (1) 40 38 32 91 après 20h30.

75 N° 22077
Vds. NES + jx : 500 Frs. Vds. jx NES de 160 à 250 Frs (Zelda, DD II, Blade of Stell, etc...). Vds. pistolet et jx pas cher. Contacter Alexandre, au (1) 45 26 49 65.

75 N° 22078
Vds. Gameboy TBE + 3 jx + pochette neuve : 950 Frs, le tout dans le boîtier d'origine. Vds. également cassettes Nintendo (nouveautés), de 100 à 200 Frs. Cherche Turbo GT, même sans jx à moins de 1000 Frs. Téléphoner au (1) 42 02 18 67.

77 N° 22080
Vds. jx NES à 250 Frs : Super Mario Bross 3, Zelda 2, Life Force, Kabuki quantum Fighter, Batman, Castelvania 2. Contacter Stéphane au (16) 64 28 83 48.

ANNONCES

78 N° 22081
Vds. NES + 5 jx (Mario 1, Punch-Out, Dragon Ninja...) + 2 manettes + 2 apper. Prix : 900 Frs. Contacter Frédéric, au (16) 30 57 01 68 réponse assurée.

78 N° 22082
Vds. jx sur Gameboy : Marble Madness, Kung Fu Master, Alleway, et Side Pocket : 100 Frs pièce. Contacter Didier au (16) 30 54 04 55.

78 N° 22083
Vds. jx NES : D Dragon 2 : 350 Frs, ou Soccer : 230 Frs. Contacter Julien, entre 18 et 20h, au (16) 34 61 78 74.

78 N° 22084
Vds. Nes + 5 jx (Batman, World Cup...) + 3 manettes, valeur : 3000 Frs, vendu 1000 Frs. Contacter Julien, au (16) 30 45 26 16.

78 N° 22085
Vds. jx NES (Super Mario Bross 3 : 275 Frs, Snack Rattle and Roll : 250 Frs, Megaman : 250 Frs, Mario Bross 2 : 250 Frs ; en TBE, boites et notices. Contacter Loic, au (16) 34 79 60 16.

78 N° 22086
Vds. NES + 25 jx, le tout en TBE : 6000 Frs, le tout, ou vends le jeu : 250 Frs, ou échange contre SFC avec 3 ou 4 jx. Contacter Siegfried, au (16) 30 21 53 17 après 18h. Réduction au premier appel.

91 N° 22087
Vds. NES, adapt 4 joueurs + 4 manettes + 7 jx (Mario 3, Off, Road, Batman, Duck Tules...), prix réel : 4100 Frs, céder 2500 Frs. Garantie 8 mois. Contacter Sylvain, au (16) 64 95 87 60.

92 N° 22088
Vds. jx NES de 200 à 300 Frs (avec boites et notices), en super état. Contacter Christophe, au (1) 46 24 21 19.

92 N° 22089
Vds. Megaman sur NES et NES Advantage, livrée avec boites et notices, en TBE, 200 Frs pièce, ou 400 Frs les deux, ou échange le tout, contre un jeu FC, ou 1 jeu CD NEC. Contacter Thierry, au (1) 46 68 88 43. URGENT !

92 N° 22090
Vds. Gameboy (sacoche et Lightboy) + 6 jx (D Dragon + Robocop + Mario + Chase HQ + TMNT 2), le tout encore ss garantie et avec notices, boites : 1200 Frs. Contacter Romain, au (1) 47 41 49 55 après 20h.

92 N° 22091
Vds. NES + 5 jx + magazines : Zelda I II, SMB I II, Duck Hunt + Zapper : 1500 Frs, valeur +2000 Frs à débattre, ou baisse, à voir. Contacter David au 47 51 85 01.

92 N° 22092
Vds. Ech. Ach. jx pour SFC, MD. Contacter Marc Petitier au (1) 47 50 84 73.

93 N° 22093
Vds. NES avec 8 jx, 2 manettes, le NES Advantage, le tout : 1900 Frs, à débattre, et le câble péritel. Contacter Julien Hecka, au (1) 48 94 95 44 après 17h.

93 N° 22094
Vds. NEC Coregrafx + 2 manettes + quintupleur + 5 jx dont : Jackie Chan... ou échange contre SFC + 1 jeu et une manette, ou contre MD + 3 jeux, si vente : 1500 Frs. Contacter Djamel, au (1) 48 91 31 75.

94 N° 22095
Vds. jx SFC : F Zero, Joe et Mac Soulblader, très bon prix, ou échange. Téléphoner au (1) 46 86 43 27.

94 N° 22096
Vds. SFC + 6 jx + 1 JB king + câble stéréo : 3400 Frs. Contacter Christophe, au (1) 48 86 01 76.

94 N° 22097
Vds. NES ss garantie : 300 Frs + Nbrx jx à : 200 Frs chacun + manette NES Advantage : 150 Frs. Contacter Jean-Luc, après 19h, au (1) 47 06 00 06.

95 N° 22098
L'affaire de l'histoire ! Vds. NES + Super Mario 1, 2 et 3, Megaman 2, A Boy and his Blob, Wrath of the Blackmanta, 9 jx en tout + 2 Man : 1800 Frs ! Contacter Cédric, le soir de 18h à 21h, au (16) 39 90 68 88. Région uniquement...

95 N° 22099
Vds. Gameboy + 10 jx + ampli + loupe + Gamelight + câble 4 joueurs + sacoche + 22 piles rechargeable + chargeur, le tout avec emballage d'origine : 2000 Frs. Contacter Medi au (16) 30 73 83 07. Vente séparer non possible, pas d'échange.

95 N° 22222
Vds. Nintendo, 2 Mans, pistolet, 5 jx (Punch Out, D Dragon...) : 1300 Frs. Contacter Eric, après 16h30, au (16) 34 69 03 07.

85 N° 22223
Vds. jx NES : Zelda 2, Track'n Field 2, 150 Frs pce, ou 220 les 2. Vds. jx GB : Mario Bross, World Cup, Gargole's Quest, 100 Frs pce, ou 250 Frs les 3. Contacter J François, après 18h30, au (16) 51 65 34 01.

44 N° 22224
Vds. Nintendo + 7 jx : 1400 Frs, en TBE. Contacter François, au (16) 40 40 67 78 ou échange contre MD + jeu.

28 N° 22225
Vds. NES + 2 Mans + 4 jx : 8000 Frs, ou Ech. contre MD + jeu. Contacter Sylvain, le weekend, au (16) 37 47 17 54.

N° 22226
Vds. Nbrx jx Famicom (Soulderman, GXG...). Contacter Sébastien, au (16) 67 71 30 74.

91 N° 22227
Vds. SFC + 11 jx (F Soccer...) : 6500 Frs. Valeur : 11500 Frs. Contacter David, sauf le weekend, au (1) 60 48 53 30.

92 N° 22228
Vds. K7 Megaman : 130 Frs, et Qix : 100 Frs, avec emballage et notice, ou Poss. d'échange. Contacter Jérôme, au (47 84 87 61.

44 N° 22229
Vds. SFC + F Tennis + S R Type + S G&Ghost + Area 88 + F Zero, le tout pour : 3700 Frs. Contacter Guillaume, au (16) 40 50 16 27.

29 N° 22230
Vds. NES + 5 jx (Batman, Punch Out..., le tout : 1500 Frs. Contacter Laurent, au (16) 98 87 15 01.

38 N° 22231
Vds. pour SFC, 2 jx : Super G&Ghost, et F Zero, pas d'échange possible, état neuf : 500 Frs pce. Contacter Francis, au (16) 76 55 61 12.

57 N° 22162
Vds. ou Ech. jx NES : Kidd Icarus, Solomon's Key, Zelda 2 : 250 Frs pce, et Kabuki, Shadow Warrior : 260 Frs pce. Contacter Régis, au (16) 87 86 57 66.

N° 22163
Vds. jx NES : Metroid, Rygar, Super Spike V'Ball, Airwoolf, Metal Gear, Gradius, Burai Fighter, pour 200 Frs pce. Contacter Bertrand, à partir de 18h30, au (1) 45 33 36 37.

24 N° 22164
Vds. NES + 3 jx (TBE) : SMB 3, Duck Tales, Zelda 2, (livres et journaux), valeur : 1700 Frs, vendu : 1200 Frs. Contacter Bertrand, toute la semaine , au (16) 53 80 11 13 ou au (16) 53 80 12 06 après 17h,le week-end et le mercredi.

51 N° 22165
Vds. jx GB : Super Mario Land, R Type, Docteur Mario, Kwick, ou les échange contre Boulder Dash, Klax, Red October, F1 Race. Contacter Jérôme, après 18h, au (16) 26 64 15 54.

93 N° 22166
Vds. 9 jx : 1100 Frs (Goonies 2, Castelvania, Dragonball...), avec notice et boîte. Contacter Laurent, au (1) 48 65 12 14 sur Paris et sa région.

57 N° 22167
Vds. GB + 6 jx + boîtier + Lightboy, valeur : 1900 Frs, vendu : 1100 Frs. Vds Gamegear + 2 jx : 900 Frs. Téléphoner au (16) 87 92 89 16.

69 N° 22168
Vds. NES ss garantie + Mario 3, prix : 560 Frs (port compris). Téléphoner au (16) 78 49 58 21.

83 N° 22169
Vds. NES + 10 jx + 2 Man + 1 Joystick + péritel, TBE, prix à débattre : 200 Frs (valeur : 4800 Frs). Contacter Emmanuel, avant 11h, au (16) 94 62 68 59.

69 N° 22170
Vds. jx NES : Super Mario, Megaman, Double Drible... à 200 Frs pce. Contacter Nicolas au (16) 78 29 59 64.

44 N° 22171
Vds. NES + 6 jx au choix, parmi : Castelvania, Megaman 1 et 2, D Dragon 2, Duck Tales, Blade of Steel, Super Mario 3, pour 1500 Frs, ou la NES seul pour : 300 Frs, ou chaque jeu : 200 Frs. TBE. Contacter Erwan, au (16) 40 74 07 51.

N° 22172
Vds. NES avec : Super Mario Bross, Donkey Kong, Goal, Duck Tales et Shadow Warrior, pour 650 Frs le tout. Contacter Frédéric Geoffroy, au (16) 96 91 07 03.

62 N° 22173
Vds. NES + Zapper + 7 jx (Bomber Man, Tetris, Mario, Megaman 2), modifie pour faire fonctionner jx US. Prix 1600 Frs, ou Ech. contre Coregrafx + 5 jx. Téléphoner, le lundi et jeudi après 21h, ou le dimanche matin, au (16) 21 41 92 40.

NEC

Achat

52 N° 22100
Ach. Formation Soccer : 350 Frs maxi. Uniquement en Haute Marne. Contacter Paul Heliot, après 19h, au (16) 25 03 70 53.

94 N° 22101
Ach. jx (Jackie Chan, PC Kidd I II, Adventure Island, Parasol Star, Ninja Gaiden, Super Water Bomb, Genji's Journey, R Type I II, etc...) : 120 Frs chacun. Contacter Franck, au (1) 45 90 55 29.

94 N° 22102
Ach. jx NEC. Cherche : Splatter House et Ghouls and Ghosts, à 200-250 Frs chacun. Contacter Ludovic Cabaret, au (1) 43 78 53 23 après 20h.

63 N° 22267
Ach Jx Nec entre 150 et 300 Frs. Téléphoner au (16) 73 27 21 63.

77 N° 22266
Ach. Neutopia 2, jusqu'à 350 Frs + frais de port. Contacter Jérôme au (16) 60 60 39 67 après 17h30.

92 N° 22232
Ach. Splatter House. Contacter Priso Patrice, 2 rue Bernard Palissy, 92800 Puteaux, ou au 47 74 67 69 après 18h.

33 N° 22233
Cherche Formation Soccer, sur PC Engine NEC. Contacter Gregory, après 17h, au (16) 56 28 60 42.

44 N° 22174
Ach. sur NEC : Valis IV : 300 Frs, Down Load 2 : 300 Frs, Ys 3 : 300 Frs, Monster Lair : 250 Frs. Contacter Michael, au (16) 40 85 00 30.

Echange

75 N°
Ech. Vds. 25 jx NEC, dont 12 CD Rom et 25 jx MD Jap. Ach. interface Unit NEC, pour CD. Contacter Liu, après 17h30, sauf le lundi, et le week-end après 14h, au (1) 42 74 12 40.

N° 22103
Ech. Cyber Core + 100 Frs contre F Soccer sur PC Engine. Contacter Anthony, en semaine, après 19h, au (16) 46 81 71 41 de préférence Paris ou Val de Marne.

93 N° 22104
Ech. NEC avec 4 jx et une manette, en TBE, contre GT Turbo avec 1 ou 2 jx. Téléphoner au (1) 48 49 14 32.

92 N° 22268
Ech. jx, Possède : PC Kidd 2, SSS, Tomna, J Warrior, Final Blaster, contre Splatter House, N Spirit, J Chan, Formation Soccer, Bloody Woolf, ou Ech. NEC + 1 Man + 7 jx, le tout en TBE, contre SFC + 1 jeu. Téléphoner au (1) 47 50 63 52.

73 N° 22234
Ech. Hit Ice, ou Cyber, contre F Soccer, ou Splather House, possibilité d'achat (300 Frs maxi). Contacter Ancelin Benoît, 21 res les sablons, 73230 St Alban Leysse.

68 N° 22235
Ech. Vds. jx NEC de 200 à 300 Frs : Pc Kidd 2, Momo Show..., ou Ach. manettes en bon état. Contacter Philippe, après 19h, au (16) 89 23 26 38.

57 N° 22236
Ech. MD + 5 jx (Street of Rage...), contre Turbo FT, avec au moins 2 jx. Contacter Stéphane au (16) 87 98 41 93.

92 N° 22237
Ech. Supergrafx + 1 pad + 3 jx + NES + 5 jx + Zapper, le tout en TBE, contre SFC + 5 jx (dont Super Adventure Island). Contacter Alexandre, au 47 37 94 76.

Vente

76 N° 22392
Vds Supergrafx avec Joypad + doubleur + 2 jx (G&Ghost, 1941) + péritel + transfo, valeur : 3600 Frs, vendu : 1250 Frs, sans jx : 1000 Frs. Téléphoner après 18h30, au (16) 35 20 22 62.

35 N° 22105
Vds. Supergrafx + 3 jx, garantie 1 an (Ach. en Nov 91), prix : 1590 Frs, TBE, à débattre. Vds. jx MD (Wonderboy 3, M Defender, Fantasia...). Contacter Alexandre, au (16) 99 89 17 84 entre 8 et 20h.

44 N° 22106
Vds. NEC PC Engine (TBE, encore sous garantie, acheté en Sept 91) + manette + 5 jx (Blodia, Vigilante, Pc Kidd 2, Adventure Island, Racing Spirit), le tout : 2000 Frs, à débattre, ou vend séparément. Contacter Benjamin au (16) 40 76 16 08.

59 N° 22107
Vds. Coregrafx + 5 jx (Soldier, Populous, Power Eleven), pour 1600 Frs, le tout en bon état. Contacter Benoît au (16) 20 98 09 33 après 18h.

66 N° 22108
Vds. ou Ech. jx NEC (Dragon Eggs, Formation Soccer, Super Volley Ball, Aero Blaster). Recherche Parasol Stars, FM Tennis, Populous, Donkodon, Final Lap, etc... Contacter Guillaume, aux heures de repas, au (16) 68 92 60 98.

73 N° 22109
Vds. NEC Core + 6 jx + doubleur + 2 Pads, dont 1 Pro 1, prix : 1500 Frs, TBE. URGENT !. Contacter Rémi, au (16) 79 24 53 44.

74 N° 22110
Vds. ou Ech. jx Coregrafx, entre 150 et 200 Frs : PC Kidd 2, Power Eleven, Hero Tonma, Darius Plus, Veigues + Gargoyle Quest, sur Gameboy : 100 Frs + Simon Quest et Zelda sur Nintendo : 150 Frs. Téléphoner au (16) 50 44 53 64.

91 N° 22111
Vds NEC PC Engine + Formation Soccer, prix : 1000 Frs. Vds. Devil Crash : 230 Frs, et Chase HQ : 200 Frs. Contacter Jérôme au (16) 60 11 81 35.

91 N° 22112
Vds. NEC GT + 6 jx : 2000 Frs, ou échange contre Neo-Geo + jeu. Ach. Neo-Geo + 4 jx : 2000 Frs. Ach. jx NEC : USA Basket Sweater Bomb... Ech. NEC GT contre Core + 900 Frs. Ach. NEC + CD Rom + 3 jx CD : 1700 Frs. Ach. jx de râle sur Amiga 500. Contacter Fabrice au (16) 64 56 12 10.

94 N° 22113
Vds. jx Nec, dont Splatter House, Drop F1, Circus, Tiger Road, et Bien d'autres, prix de 100 à 250 Frs. Ach. Ninja Gaiden et Formation Soccer. Contacter Benoît, au (1) 49 77 99 58.

95 N° 22114
Vds. PC Kidd II : 250 Frs, SCI : 200 Frs. Contacter Jerry, après 18h, au (16) 30 73 26 97.

36 N° 22269
Vds. Supergrafx + 7 jx (1941, Pc Kidd 2 ..) : 2750 Frs. Téléphoner à partir de 19h, au (16) 54 27 29 82.

91 N° 22238
Vds. jx NEC de 150 à 250 Frs. Vds jx GB à 150 Frs. Téléphoner au (16) 64 59 95 93.

78 N° 22239
Vds. Coregrafx + 2 Mans + adapt + 15 jx (F Match Tennis, Puzznic...) : 3000 Frs à débattre, en cadeau : adapt + 1 jeu GB. Téléphoner après 18h, au (16) 34 84 89 23.

PETITES ANNONCES

75 N° 22240
Vds. NEC PC Engine + 1 jeu : 2000 Frs. Vds. jx pour 250 Frs : Power Eleven, Adventure 1, Final Soldier, F1... Contacter Christophe, de 18h à 21h, au (1) 43 54 37 03.

N° 22241
Vds. Supergrafx, neuve + 9 jx, valeur réelle : 4000 Frs, vendue : 2000 Frs. Contacter Bertrand, au (16) 88 91 00 74.

69 N° 22242
Vds. GT + 6 jx (Jackie Chan...) + adapt secteur, le tout en TBE : 3700 Frs. Contacter J Baptiste, après 18h, au (16) 78 05 36 71.

86 N° 22243
Vds. jx NEC Coregrafx : Darius, Vigilante, Barumba, Cadash... de 230 à 250 Frs pce. Téléphoner après 18h, au (16) 49 46 41 69.

94 N° 22244
Vds. Supergrafx + 2 Mans + 1 doubleur + jx (Final Match Tennis, Tiger...). Vds. moniteur 108h, 2 souris, dont une optique, imprimante couleur, prix à débattre. Contacter Bruno, au (1) 43 75 57 37.

94 N° 22245
Vds. CD Rom + Coregrafx + 8 jx (Spriggan, Aero Blaster...) + quintupleur + Man + System Card, le tout en TBE, valeur 6500 Frs, vendu : 4300 Frs (avec boîte d'origine). Contacter J Philippe, au (1) 48 92 08 21.

93 N° 22246
Vds. NEC + 2 Mans + quintupleur + PC Kidd 2 + Neutopia + Shinobi : 1000 Frs. Vds. CD Rom + System card : 2000 Frs. Contacter Guillaume, au (1) 48 37 37 38.

20 N° 22247
Vds. NEC GT : 1800 Frs + jeu : R Type 2 ou World Court Tennis. Contacter Cédric, à partir de 17h sauf le week-end, au (16) 95 25 04 80.

69 N° 22248
Vds. SGF + 5 jx (1941, G&Ghost...) : 1500 Frs. Contacter Louis, au (16) 72 33 75 02.

78 N° 22249
Vds. Coregrafx + 4 jx (F Match Tennis, Adrien...), le tout en TBE, avec Man, pour : 900 Frs. Contacter Guillaume, au (16) 39 57 45 31.

92 N° 22250
Vds. NEC + 13 jx et 2 Mans : 2790 Frs, ou Ech. contre SFC avec jeu, ou Vds. les 13 jx : 2450 Frs. Contacter Arnaud, au (1) 42 37 68 12.

95 N° 22251
Vds. PC Engine GT neuve, pour : 2000 Frs, Supergrafx : 1100 Frs, 10 jx : 200 Frs pce. Contacter Fabrice, après 20h, au (16) 39 84 16 88.

78 N° 22252
Vds. CT Turbo + 5 jx : 2500 Frs, ou Ech. contre SFC + 2 jx, ou contre CD Rom NEC + jeu CD. Contacter Thomas, de 18 à 20h30, au (16) 39 16 32 94.

75 N° 22175
Vds. Coregrafx puissance 5 + 3 jx + 1 CD Rom + 2 jx, acheté : 5140 Frs, vendu 4000 Frs. Contacter Raphaël, après 18h, au (1) 43 44 56 50.

06 N° 22176
NEC PC Engine + adapt 5 joueurs + PC Kid 2 , Space Harrier, séparément ou le tout. Prix à débattre. Téléphoner à partir de 17h, au (16) 93 26 37 59.

04 N° 22177
Vds. NEC Coregrafx, ss garantie + 2 jx, le tout : 650 Frs, ou Ech. contre Gamegear, ou MD. Téléphoner après 17h30, au (16) 92 72 53 70.

93 N° 22178
Vds. Coregrafx + 4 jx (Adventure Island, Blodia...), le tout en TBE : 1300 Frs. Contacter Xavier, au (1) 43 81 02 70.

77 N° 22179
Vds. PC Engine + 8 jx + doubleur (FM T, Cadash...), de 1600 Frs à 2000 Frs, ou Ech. contre MD Fra + 5 jx mini. Contacter Abilio, au (16) 60 09 00 96 à partir de 18h.

94 N° 22180
Vds. Supergrafx + manette : 900 Frs. Vds. GB + Hyperboy + 2 jx : 800 Frs. Ach. Neo-Geo + 1 jeu + 2 Man : 2300 Frs. Contacter David, à partir de 18h, au (16) 49 80 01 00.

34 N° 22181
Vds. 22 jx NEC, de 150 à 210 Frs. Téléphoner le soir au (16) 67 75 77 58, demander Nicolas.

N° 22182
Vds. ou Ech. jx NEC : Over Ride, Burning, F1 Pilot, Armed, Cybercore (sur Paris). Vds. GB + 9 jx : 1200 Frs, lampe + loupe. Contacter Gérard, au (1) 48 69 04 55.

91 N° 21183
Vds. NEC Coregrafx Fra + 11 jx : Tennis, Tiger Heli, Adventure Island... : 3000 Frs (avec emballage). Téléphoner au (16) 69 05 92 21.

66 N° 22184
Vds. NEC PC Engine + After Bunner 2 + Adavantage Island, TBE : 600 Frs, possibilité d'envois contre remboursement. Vds Amiga 2000B + Nbrx jx. Téléphoner HR au (16) 68 54 18 26 ou au (16) 68 54 64 39.

85 N° 22185
Vds. NEC + 5 jx (Hit the Ice, Final Match Tennis...) + quintupleur avec 2 manette, le tout : 2000 Frs à débattre. Contacter Jérôme Bironneau, après 17h30, ou le week-end, au (16) 51 07 34 32.

NEO-GEO LYNX

Achat

42 N° 22115
Ach. jx Neo-Geo, entre 500 et 800 Frs. Contacter David, au (16) 77 70 66 47 ou Ech. avec jx SFC.

78 N° 22116
Ach. Neo-Geo avec 1 jeu (Fatal Fury, ou Frenzy Football), pour 1200 Frs, ou Ach. SFC Jap, avec 1 jeu (Tennis, ou Pro Football "John Madden"), entre 800 et 900 Frs. Contacter Régis, au (16) 39 14 66 44 après 19h.

94 N° 22117
Ach. Nbrx jeux de café et vidéo, toutes marques, surtout Capcom de préférence, région parisienne. Cherche Strider et Contact Mus. Ach. Nbrx jx NEC et Supergrafx. Contacter Wilfried au (1) 45 21 11 37.

83 N° 22128
Ach. jx sur Lynx de 100 à 200 Frs. Ach. Gamegear avec adapt. sect. + 1 jeu, en bon état : 600 Frs. Ach. Nintendo NES, en bon état, avec au moins 2 jx, ou + : de 500 à 700 Frs. Contacter Christophe, au (16) 43 08 37 81 de 18 à 22h.

13 N° 22253
Ach. sur Neo-Geo : Aso 2, Burning Fight, Trash Rally, Riding Hero, entre 600 et 900 Frs. contacter Pascal, au (16) 91 49 71 08.

75 N° 22254
Ach. Neo-Geo : 1700 Frs, avec 1 jeu ou 2 manettes. Vds. GG + sacoche + Monaco GP, Wonderboy, Galaga 91, Columns : 1000 Frs. Contacter David, au (1) 46 33 07 79 ou au 96 Bd St Germain, 75005 Paris.

95 N° 22255
Ach. jx Neo-Geo, pour 500 Frs maxi, ainsi que manette Neo-Geo, à 200 Frs. Contacter Cédric, après 17h, au (16) 30 37 83 83.

13 N° 22186
Ach. Neo-Geo complète (péritel, transfo, et manette) + Sengoku. Ach. jeux SFC, sur Marseille (Castelvania IV, F Zero...). Contacter Florent, au (16) 91 05 16 42.

Ach. Vds. jx Neo-Geo, SFC, MD, CD NEC et Vds. 5 jx NEC : 600 Frs, jx MSX : 100 Frs. Contacter Grégory, au (16) 53 50 47 72.

93 N° 22187
Ach. Neo-Geo USA + Man et jx (mini 3) : 3000 Frs. Vds Amiga 500 + 220 jx + joystick + souris + ext 1 méga horloge : 2300 Frs. Contacter Laurent Parras, tous les jours, au (1) 48 68 45 52.

78 N° 22188
Ach. Neo-Geo sans jeu : 1200 Frs, Pc Engine GT sans jeu : 1200 Frs, CD Rom NEC + adapt SGX CD Rom : 1500 Frs. Vds. MD Fra + 3 jx : 1200 Frs. Ach. MD Jap sans jeu : 600 Frs. Contacter Christophe, au (16) 34 89 29 84.

Echange

11 N° 22118
Ech. Gameboy + 4 jx, contre 1 jeu Neo-Geo (Trash Rally, Soccer, Robo Army...), ou Vds. 800 Frs. Ech. beaucoup de jx + disks sur ST ou Amiga, contre cartouches MD ou Neo-Geo. Contacter Stéphane Foulon, au (16) 68 65 05 49 HR.

92 N° 22120
Ech. Vds. Ach. jx sur Neo-Geo. Cherche joy à bas prix. Contacter Romain, au (1) 46 55 97 46.

95 N° 22264
Ech. PC Tandon 5", écran Mono, valeur 6500 Frs, contre Neo-Geo + 2 jx, ou Famicom + 3 ou 4 jx mini, ou Vds. pour 3250 Frs. Contacter James, au (16) 34 15 19 02.

49 N° 22265
Ech. MD Jap + 11 jx et 2 joy, contre Neo-Geo + 2 jx et 1 joy. Contacter Guerin Rodolphe, 53 rue du Commerce, 49300 Cholet, ou au (16) 41 02 50 09 de 15h à 19h.

78 N° 22256
Ech. Atari 520 STF + moniteur coul SC1425 + 40 de Disks + souris + manette, le tout en TBE, contre Neo-Geo + jx. Contacter Lionel, après 18h, au (16) 34 82 02 18.

59 N° 22257
Ech. Amiga + extension 1 Mega + 200 jx + joystick + souris + prise midi + Nbrx utils, contre Neo-Geo + 2 jx (Robot Army, Fatal...). Contacter Arnaud Verdhas, 14 rue du canon, 59223 Roncq.

92 N° 22189
Ech. Atari 1040 STE + 9 jx + Man, contre Neo-Geo. Contacter Christian au (1) 46 30 09 52.

44 N° 22190
Ech. Amiga 500 + extension + lecteur externe + 300 disks + 2 joy, contre Neo-Geo + 1 jeu. Uniquement dans le 44. Contacter Fabrice, au (16) 40 32 03 98.

35 N° 22191
Cherche contact sur Neo-Geo, pour échange jx, possède : Cyber Lip, Magician... Vds. Gamegear. Ech. uniquement sur région Montpellier, Nîmes. Contacter Damien, au (16) 67 50 64 20.

Vente

75 N° 22258
Vds. Neo-Geo + Magican Lord, garantie par Guillemot jusqu'en Novembre 92 : 2900 Frs à débattre. Téléphoner après 19h, au (1) 43 73 76 04.

95 N° 22259
Vds. Neo-Geo + 1 joystick + Fatal Fury : 3000 Frs, à débattre. Ech. jx Super NES (Final Fight, Mario 4). Contacter Sébastien, après 18h, au (16) 30 76 77 03.

78 N° 22260
Vds. Ech. Ach. jx Neo-Geo, possède Nbrx nouveautés. Contacter Franck, au (16) 39 54 75 82.

94 N° 22261
Vds. Lynx + Comlynx + alimentation secteur + Electrocop + Slime World + California Games, le tout en TBE, valeur réel : 1725 Frs, vendu : 1000 Frs. Vente séparée possible. Contacter Ivan, au (1) 42 83 03 25.

94 N° 22192
A saisir : Lynx + 6 jx + chargeur + piles rechargeables, le tout pour : 1000 Frs. Contacter Fabien, au (1) 47 26 19 49.

91 N° 22263
Vds. 30 Pin's Defi Lynx, dont certains non disponible en France. Contacter Fabrice Autour, 44 rue Pierre Brosselette, 91350 Grigny, ou au (16) 69 06 87 80.

80 N° 22193
Vds. Lynx + 3 jx (Zarlord, Slime World, Turbo Sub), ou Vds. Lynx seule : 400 Frs, ou jx à partir de 120 Frs pce, ou le tout : 750 Frs. Contacter JF au (16) 22 95 46 31.

N° 22122
Vds. Lynx + 6 cartouches + transfo + valise + Comlynx + pin's : 1500 Frs. Ech. jx MD (Road Rash, Sonic, Alien ST, etc...). Contacter Maxime, au (16) 61 24 45 69.

44 N° 22123
Vds Neo-Geo + Ghost Pilot : 2800 Frs, et Fatal Fury : 900 Frs. Vds jx Famicom : Pro Soccer 250 Frs, Big Run 100 Frs, Populous 250 Frs. contacter Michael au (16) 40 94 28 70.

75 N° 22124
Vds. jx CD : Red Alert 190 Frs, Side Arms Special 220 Frs, R Type Complete CD 290 Frs. Recherche Shubibin Man II et Fighting Street. Vds. Memory Card Neo-Geo. Vds. sur Neo-Geo : Cyber Lip Hoofrs et Ninja Combat : 700 Frs. Téléphoner au (1) 45 53 86 79.

75 N° 22125
Vds. jx Linx 120 Frs (Paperboy, Electro, Gateand...). Téléphoner au (1) 44 73 95 06.

78 N° 22126
Vds. Lynx + 3 jx pas cher, garantie avril 92. Vds. Quackshot sur MD. Ach TF3 sur MD. Contacter Laurent, en semaine, de 17 à 19h, au (16) 30 43 80 90.

91 N° 22127
Vds. jx Neo-Geo, jx SFC, jx MD et consoles SFC et Neo-Geo. Téléphoner au (16) 60 86 23 25.

BON POUR UNE P.A. GRATUITE

Vous avez une Petite Annonce à passer? Aucun problème! C'est GRATOS en plus... Cochez les cases, remplissez la grille et hop... vous nous envoyez tout ça dans une enveloppe timbrée et elle aura une chance de paraître dans le JOYPAD N°8 qui sortira vers le 15 Avril. Les annonces des abonnés sont prioritaires, joindre votre dernière étiquette d'expédition.

Votre département : ☐ ACHAT ☐ ECHANGE ☐ VENTE

❑ SEGA ❑ NINTENDO ❑ NEC ❑ NEO GEO - LYNX **N°8**

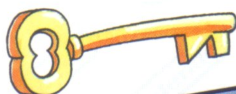
JOYPAD • PA • 103 Boulevard Mac Donald • 75019 PARIS



LES TROIS CLÉS D'OR DE NINTENDO

...vous ouvrent les portes de l'univers Nintendo !

3615 Nintendo

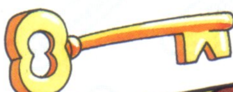


Minitel 3615 NINTENDO





SOS Nintendo

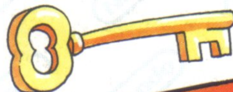


(1) 34 64 77 55 du lundi au samedi





Club Nintendo



BP 14 - 95311 Cergy-Pontoise Cedex







Nintendo®



à très bientôt !

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES II THE ARCADE GAME™

De nouvelles aventures avec les Turtles

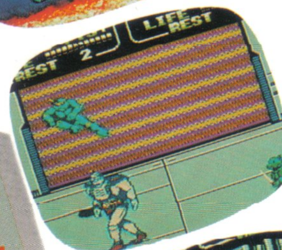
April O'Neil a de nouveau été enlevée par l'horrible Shredder et des Foot Soldiers. Les Tortues entament la poursuite. L'aventure fait rage dans huit secteurs de Manhattan riches en action.

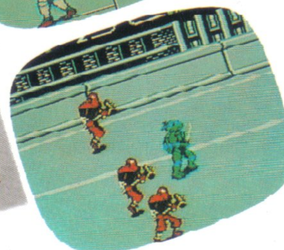
Teenage Mutant Hero Turtles II: voici la passion des jeux KONAMI.

KONAMI a encore davantage de hits pour le système Nintendo: Top Gun – The Second Mission, Roller Games et Mission: Impossible. Il suffit de vous les procurer!

KONAMI®
La passion des jeux







PALCOM™ SOFTWARE



Exclusivement pour Console Nintendo (NES)





